

LA GRAN FERIA DE JAPON NOS ABRE SUS PUERTAS
TOKYO GAME SHOW
2000 SPRING
SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA
Nº 97. MAYO 2000. 595 PTAS. 3,58 EUROS
WACKY RACES
POKEMON STADIUM
UEFA EURO 2000
FEAR EFFECT
SUPLEMENTO INTERIOR SUPERTRUCOS
16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
STAR WARS
EPISODIO I
JEDI POWER BATTLES
ACOMPAÑA A LOS CABALLEROS JEDI Y
SIENTE LA FUERZA
EN LA NUEVA AVENTURA DE LUCAS ARTS Y EA
8 420565 037006
00097




Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores.
La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.






# CONCURSO UEFA EURO 2000




**E.A. Sports y Super Juegos te** invitan a participar en este **magnífico concurso**

Para entrar en este futbolístico sorteo sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 15 de Junio a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «**CONCURSO UEFA EURO 2000**».



**CONCURSO UEFA EURO 2000**

**NOMBRE:** ..................................................

**APELLIDOS:** ..................................................

**DOMICILIO:** ..................................................

**POBLACION:** ..................................................

**PROVINCIA:** ..................................................

**C.P.:** ............ **TEL.:** ..................... **EDAD:** .....

## SORTEAMOS 30 LOTES COMPUESTOS POR UN JUEGO UEFA EURO 2000, UNA CAMISETA Y UNA GORRA



## En portada

Es difícil encontrar a un amante de los videojuegos que no sienta cierta atracción por todo el universo que rodea al mundo de **Star Wars**. Una saga tan legendaria como prolífica en juegos. En esta ocasión, los principales protagonistas de la película se sumergen en un frenético *beat´em-up*, protagonizado por Obi Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn y tres componentes del Alto Consejo Jedi. Con una mecánica que recuerda mucho al mítico GOLDEN AXE, JEDI POWER BATTLES os sorprenderá por su cuidado apartado gráfico y gran jugabilidad. Y además en este número THE ELF y R. DREAMER nos cuentan en 18 páginas todo lo que pudieron ver en el último Tokyo Game Show, un reportaje que os pondrá al día de todas las novedades que nos esperan de cara a los próximos meses en todas las consolas.

# sumario nº 97

## Super nuevo

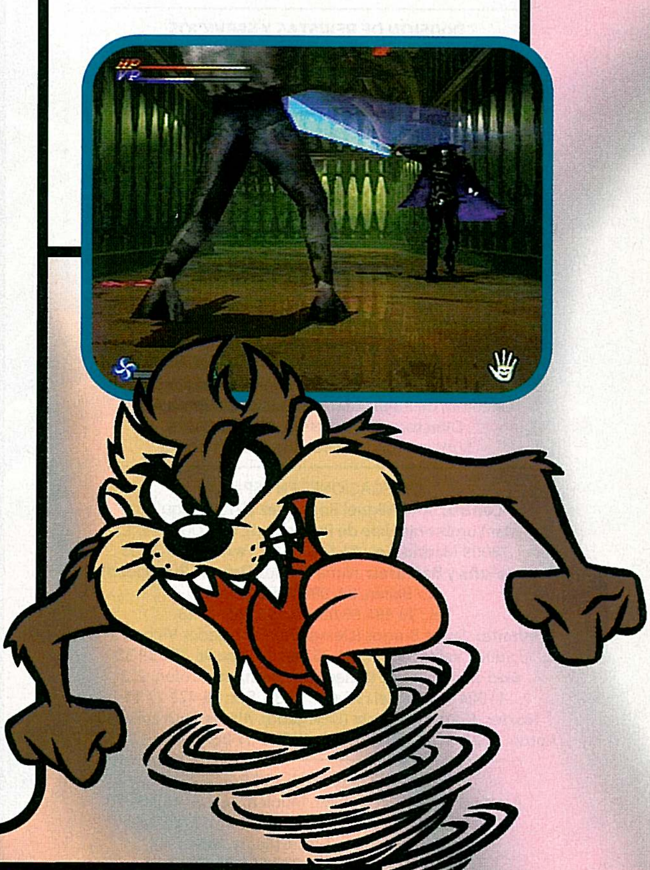
## Secciones





## A fondo















GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons y Antonio Asensio Mosbah**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier, Bautista Martín, Roberto Serrano Martín** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Lázaro Fernández,** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

**DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

**PUBLICIDAD Y MARKETING**
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Subdirector de Marketing: **Carlos Bravo**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
**Centro:** José Miguel Rodríguez (Jefe de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
**Cataluña y Baleares:** Nuria Gómez (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
**Levante:** Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
**Sur:** Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
**Norte:** Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
**Alemania:** Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
**Benelux:** Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
**EE. UU.:** Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
**Francia:** M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
**Reino Unido:** Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
**Italia:** Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
**Paises Nórdicos:** Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
**Portugal:** Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
**Suiza:** Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
**Japón:** Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

**Fotomecánica:** GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
**Impresión y Encuadernación:** Avenida Gráfica. Severo Ochoa, 5. Polígono Industrial de Leganés
**Distribuye:** Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
**Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América:** Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
**Distribución en Argentina:** Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

**Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:**
595 pesetas (incluido transporte)
**Depósito Legal:** B. 17.209-92
***Printed in Spain***

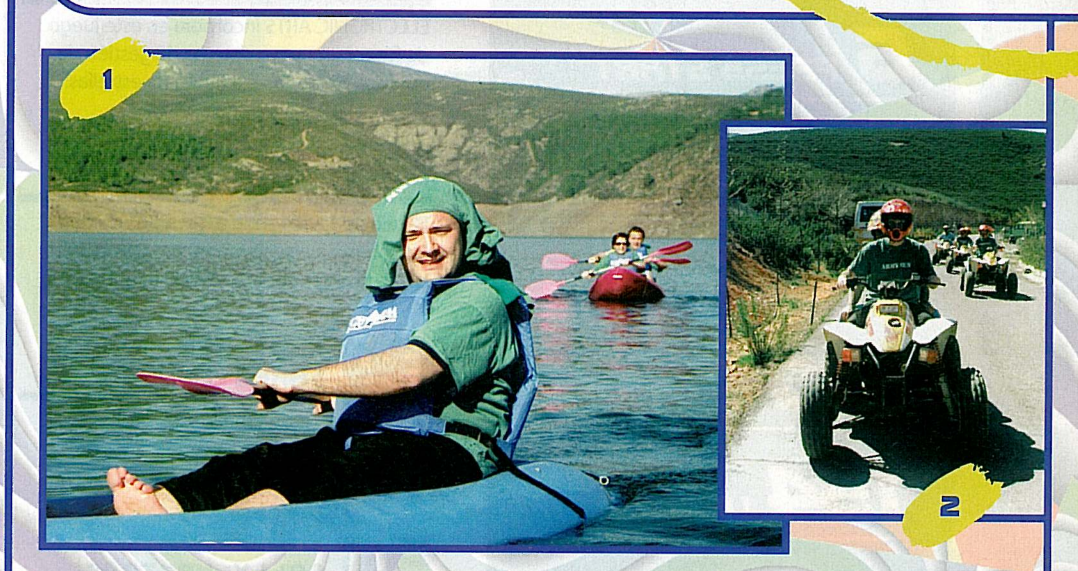
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

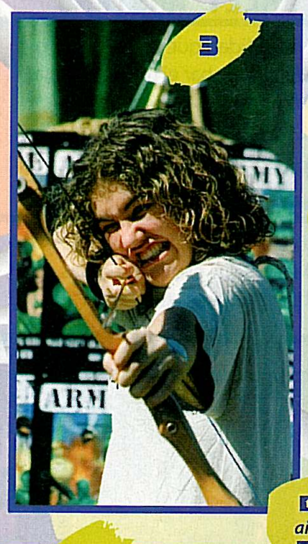






# EN TODOS LOS



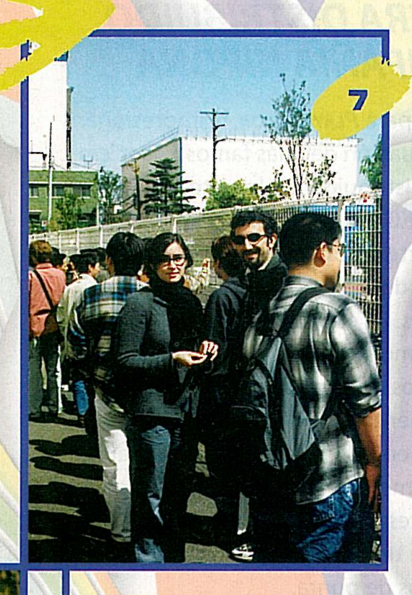


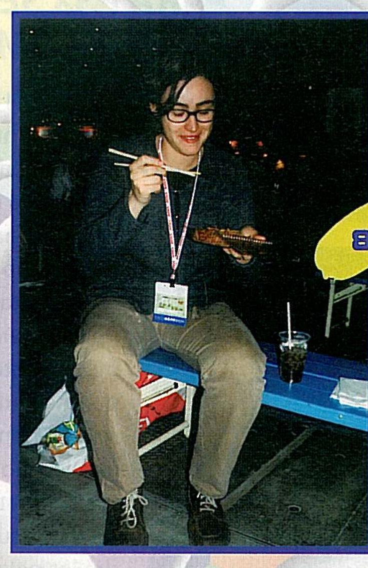


1 ***Javi «Don Pimpón» Rodríguez** llevaba 3 airbags y 7 callos de serie.*
2 *Los Quad fueron los principales protagonistas. Sólo hubo que lamentar algún accidente, esta vez ajeno a **SUPER JUEGOS**.*
3 *Esta es la forma que tuvo una visitante de negarse a subirse con **Don Pimpón** en un Quad.*
4 *Los GIAQ (Grupos de Intervención ante Ataques Químicos) se personaron momentos después de que **Don Pimpón** se quitara los calcetines.*
5 *Los invitados pudieron hacer sus necesidades donde les dio la gana... y encima con arte.*
6 *Este visitante justo antes de realizar su contribución artística. **Don Pimpón**, de nuevo, construyó dos metros de estatua.*

Aunque cada día es más difícil por la cantidad de puntos de interés, **SUPER JUEGOS** siempre está donde está la noticia. Llegamos tarde y hacemos destrozos, pero si hay que ir a la presentación de ARMY MEN al pantano de **El Atazar**, a la de FUR FIGHTERS a **Londres** o a **Japón** al **Tokyo Game Show** -o eso dicen estos golfos-, vamos y os lo contamos.

# 5 FRENTES





*7 La reportera más internacional de **PlayStation Max**, White Loverian, sufrió un terrible trauma al esperar durante cuatro días en la cola de **PLAYSTATION 2** en compañía del pickpocket albanés **DREMAYER**. Después confundió a **THE ELF** con **Jean Renó**.*
*8 **Blanca Amorós**, admiradora número uno del Culo de Javi, demuestra su dominio con los palillos. ¡Cuidado con el vaso de Coc...!*





*9 La expedición española, con **Raquel «La bala perdida» García** al mando, tuvo una gran actuación en la guerra de bolas de pintura. El único que desentonó en el grupo fue **Javier «Fangoria» Abad**, que prefirió una inmersión en aguas pestilentes al fragor de la batalla. Los hay cobardes...*
*10 En esta foto podéis ver un momento de la presentación de FUR FIGHTERS. Es la imagen de las tres grandes «emes»: Muñecón, Milikito y Mocetona pensando en el novio ausente.*

## Editorial

**Desde aquí agradezco a todos los lectores que nos han llamado o nos han escrito una carta o un *email* expresando su indignación respecto a la polémica del asesino de Murcia. Que sepáis que no estáis solos.**

**MARCOS GARCIA**

### NADA, QUE NO CAE

Y mira que llevo tiempo dando puñetazos. Resulta que me he pasado mucho tiempo jugando a MARIO BROS y, como han dicho en la televisión que los que jugamos mucho nos volvemos medio tarumbas, estoy atizando al techo a ver si consigo que me caiga un champiñón. Pero por el bien de mi mano, voy a dejar de hacer caso a la pléyade de descerebrados que opinan sobre los videojuegos sin tener ni repajolera idea de lo que hablan. Que un chalado mate a sus padres y que se escuden en un juego como FINAL FANTASY VIII como motivo de sus actos, es triste. Y precisamente con ese juego, que es más una historia de amor que otra cosa. Eso sí, poner en portada de un periódico a Squall junto al desequilibrado ese, que comparten peinado, es una forma genial de engañar al personal. Como si no hubiera gente con el pelo largo. Así que, si tenéis un poco de melena y jugáis a videojuegos, cuidado, que sois terroristas en potencia. ¿Pero por qué esos periódicos y revistas no ponen la foto de los padres muertos junto a imágenes de Chechenia y no dicen que la visión de cuerpos desmembrados en los telediarios le pudo influir? Está claro que ese chico está loco, pero no por los videojuegos, sino loco porque sí. Lo que indigna es que estas actitudes psicópatas se atribuyan a los videojuegos. ¿Por qué no los asocian a alguna película violenta? ¿Por qué les gusta tanto llenar de mierda, y perdón por la expresión, a los videojuegos? Lo malo de todo esto es que algunos se lo creerán e impedirán que sus hijos puedan tener acceso al mágico mundo del *bit*. Ya sólo nos falta ver a un «camello» que ofrezca «cocaína, heroína, hachis, marihuana, videojuegos, anfetaminas...». Y lo del tema de los misiles y ***PS2***, mejor ni hablar. La desinformación barata se ha apoderado de la información, y lo «políticamente correcto» se ha transformado en incultura atroz. Insistamos, los videojuegos son cultura, tanto como los libros o el cine, y espero que algún día lo comprendan.



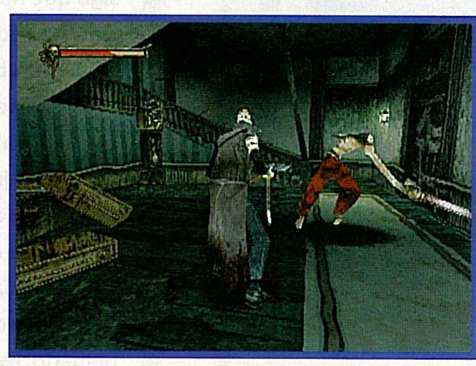

**Tras una Semana Santa tan breve como nefasta, volvemos a las labores preguntándonos cómo pueden llamarle a eso vacaciones. Sea como fuere, será mejor que volvamos al tajo, pues tal y como anda el trabajo, uno está aquí un día y al otro en el curro que viene.**

KONAMI

## NIGHTMARE CREATURES II PARA PSX SERA DISTRIBUIDO POR LA COMPAÑIA NIPONA







NIGHTMARE CREATURES II para ***PLAYSTATION***, la impresionante y tenebrosa continuación del más famoso *beat´em up* de KALISTO, será distribuido finalmente en nuestro país por la compañía KONAMI. Como recordaréis, la primera parte de este juego llegó a **España** de la mano de SONY y fue un auténtico éxito de ventas. En esta secuela se han mejorado muchísimo sus gráficos, personajes y movimientos de pantalla, se han potenciado los elementos de aventura y, sobre todo, se han aumentado de una manera escandalosa los momentos salvajes y la crudeza de sus combates. En NIGHTMARE CREATURES II no será sólo su tétrica atsmófera la que os pondrá los pelos de punta.



INTERNET

## ALCOSTEURGENTE.COM ENTREGA SUS PEDIDOS EN MENOS DE CUATRO HORAS

**Alcoste.com**, empresa líder de **Internet** especializada en el comercio electrónico, acaba de inaugurar una nueva línea de servicio con la que sus clientes podrán recibir sus pedidos en un plazo inferior a las cuatro horas. Conocida como **Alcosteurgente.com**, esta nueva opción de compra reúne una excepcional selección de productos -libros, discos de música, películas en DVD y en VHS y videojuegos de consola- más punteros del mercado y a unos precios realmente interesantes y competitivos. **Alcosteurgente.com** funcionará, en un principio, sólo en **Madrid** y **Barcelona** capital y, durante la promoción de lanzamiento, serán gratuitos los gastos de envío. **Alcoste.com** se ha caracterizado siempre por ir en vanguardia, y todos los repartos de esta nueva línea de servicio **Alcosteurgente.com** se repartirán con una flota de peculiarísimos Smart. El catálogo inicial de **Alcosteurgente.com** contará con 23 productos especialmente novedosos e interesantes.

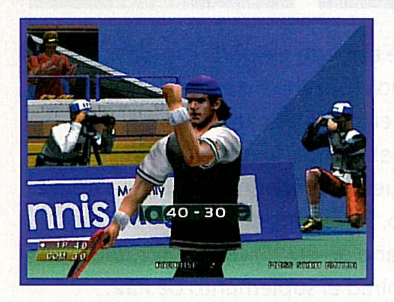
ACCLAIM

## COMERCIALIZARA LOS PERIFERICOS DE ED GAMES

ACCLAIM **España** ha firmado un acuerdo con ED GAMES para distribuir la gama de productos y periféricos de esta compañía en nuestro país. Mandos, tarjetas de memoria y un espectacular volante patrocinado por la marca McLAREN son algunos de los productos que saldrán próximamente a la venta. El volante McLAREN cuenta con una caja de cambios con cuatro velocidades, pedales y freno de mano, aceleración y frenado analógico, vibración en todos los componentes y la posibilidad de personalizar todas las funciones de los botones. El precio de este espectacular volante para ***PLAYSTATION*** será de 11.990 pesetas.



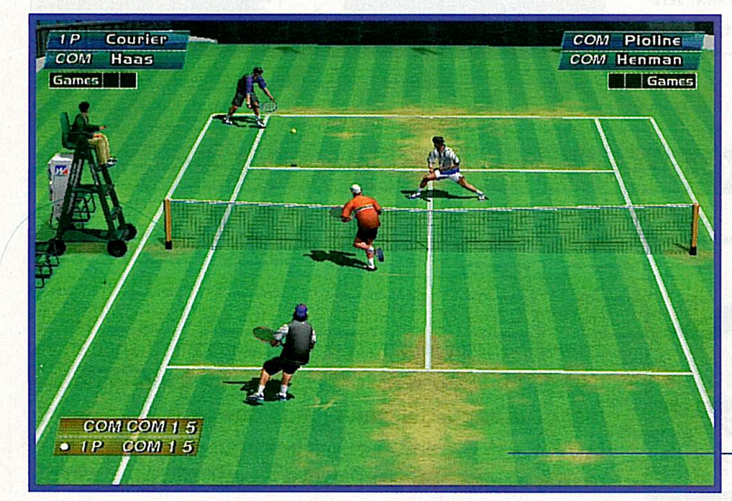

*Con licencia oficial de la marca automovilística McLAREN, este volante cuenta con un diseño alucinante y un montón de opciones.*




SEGA

# VIRTUA TENNIS Y LOS JUEGOS EN RED MARCAN LA ACTUALIDAD DE DREAMCAST

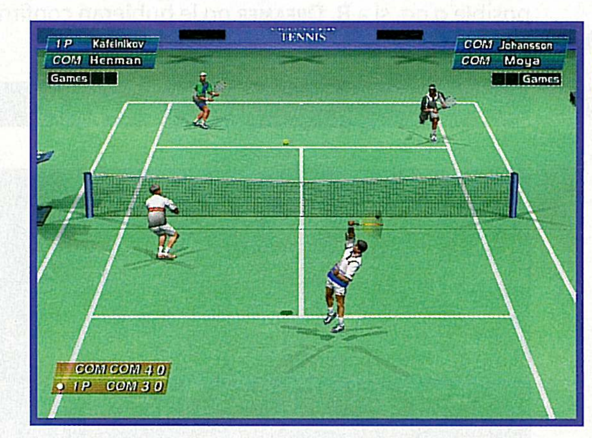
SEGA **España** está trabajando a destajo para ofrecer a sus usuarios un número mayor de opciones y posibilidades de disfrutar de *DreamArena*, su exclusiva función en red en la que ahora encontraréis nuevos juegos y concursos. Además del próximo concurso FANTASY FOOTBALL con motivo de la **Eurocopa 2000** (en el que tendrán la oportunidad de competir contra el resto de jugadores europeos en un campeonato con la misma estructura que la **Eurocopa**), los usuarios de *DreamArena* pueden en la actualidad disfrutar de dos nuevos juegos: Los barcos y Responde y gana. Con estos dos últimos juegos se pueden ganar importantes premios cada semana.




*Aunque sólo hemos podido probar una beta, estamos seguros que VIRTUA TENNIS superará a la recreativa de lejos.*



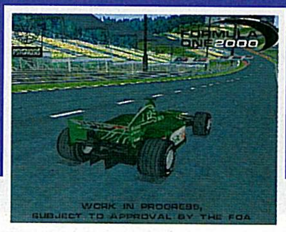

Cambiando de tercio y pasando a lo que será un lanzamiento estrella para ***DREAMCAST***, ya está casi lista la versión para esta consola de la extraordinaria recreativa VIRTUA TENNIS. Idéntica calidad gráfica que la ***COIN-OP***, jugadores reales, una jugabilidad antológica, nuevos modos de juego y un montón de sorpresas harán de VIRTUA TENNIS el mejor juego de este deporte en cualquier época y sistema.







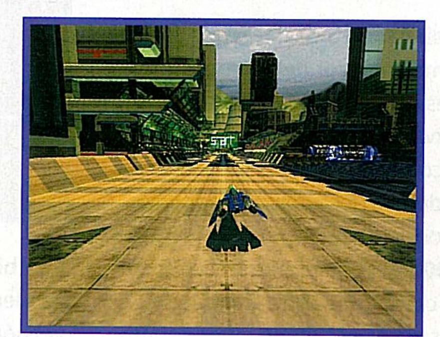






## SONY

### COMIENZA LA AVALANCHA DE JUEGOS PARA PS2



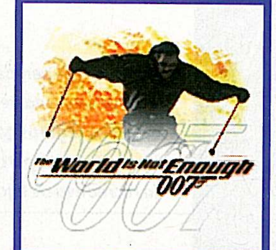
Al principio creímos que se trataba de una imagen de la intro, pero parece que GETAWAY será así de espectacular.

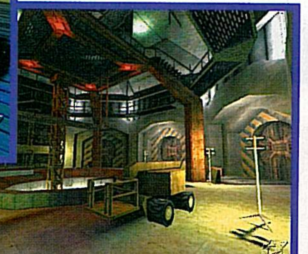
Si buenos eran los presagios sobre **PLAYSTATION 2**, tras ver las pantallas de los que serán algunos de sus próximos lanzamientos, seguro que más de uno se pone a ahorrar desde este mismo instante. A nosotros nos ha impresionado el juego de coches al estilo DRIVER llamado THE GETAWAY, cuyas pantallas parecen sacadas directamente de una *intro* o de una película, pero que se corresponden con el juego real. Aún estaríamos discutiendo sobre si era posible o no, si a **R. DREAMER** no le hubieran confirmado en **Londres** que el juego es así de espectacular. No es que WIPEOUT FUSION (ojo con este título también), la aventura DRAKAN o el juego de conducción FORMULA ONE 2000 vayan a ser menos, lo único que ocurre es que THE GETAWAY puede ser el principio de una nueva época en el género. Estos programas estarán listos dentro del primer año de **PLAYSTATION 2**. Si queréis saber más de ellos, mirad el suplemento de **PS2**.





## ELECTRONIC ARTS



### EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE PARA NINTENDO 64 Y PS2

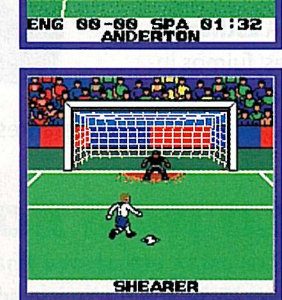
ELECTRONIC ARTS acaba de facilitarnos las primeras pantallas de lo que será EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE para **NINTENDO 64** y **PLAYSTATION 2**. Estaba anunciado que la compañía norteamericana, tras la reciente aparición del EL MAÑANA NUNCA MUERE para **PLAYSTATION**, trabajaba en una nueva versión inspirada en la última película de James Bond. Lo que no podíamos imaginar es que los trabajos estuvieran tan avanzados y que los resultados pudieran llegar a ser tan espectaculares. Por las pantallas que acompañan a esta noticia, podéis juzgar por vosotros mismos que no es exagerado decir que EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE se encuentra, a nivel gráfico (que es lo único que por ahora conocemos), a la altura del mejor juego de este género en **PC**. En **N64**, evidentemente, los tiros apuntarán un poquito más abajo pero, para que os hagáis una idea, por las pantallas estaremos ante un nuevo GOLDENEYE.



EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE puede convertirse en una de las sensaciones del 2000. Calidad y un gran argumento son sus bazas.

## INFOGRAMES SE VUELCA CON GAME BOY COLOR

Que INFOGRAMES ha apostado por ***Game Boy Color*** es algo que no se le escapa a nadie, pero lo que realmente nos está sorprendiendo en los últimos tiempos es la impresionante calidad que están mostrando sus últimas producciones. Algunas de ellas, incluso, parece imposible que estén corriendo bajo una consola con un *hardware* tan limitado como el de ***Game Boy Color***. Los tres próximos lanzamientos para dicha consola hacen especial hincapié en los simuladores de carreras, aunque también tiene cabida una nueva versión del simulador futbolístico de BIT MANAGERS.




## UEFA 2000

Con motivo de la celebración de la **Eurocopa del 2000**, INFOGRAMES ha encargado a la española BIT MANAGERS una versión especial con las selecciones nacionales y los nombres reales de los jugadores.








## WACKY RACES

El título más sorprendente de los que INFOGRAMES prepara para las próximas fechas es este Wacky Races, basado en la famosa serie de dibujos animados. La soberbia calidad de sus gráficos, con unos asombrosos degradados y un movimiento de carretera alucinante, será el punto fuerte de un juego llamado a arrasar.



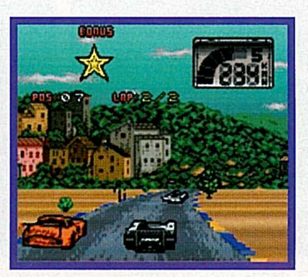
*El colorido del Wacky Races es sólo comparable al de la serie.*




## LE MANS 24H

Recogiendo el testigo del excepcional V-Rally para ***Game Boy Color***, y mejorando notablemente lo visto en éste, Le Mans 24h se presenta como un genial simulador automovilístico que, atención, aporta un modo de juego con la carrera en tiempo real. Ahí es nada.





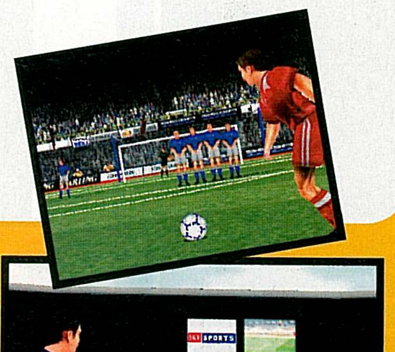



NOVEDADES DREAMCAST

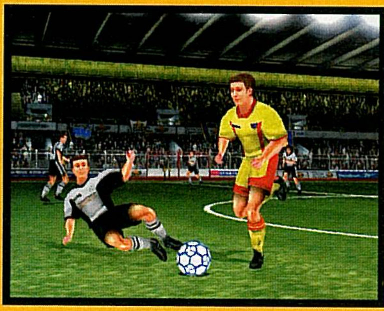
## SEGA MUESTRA EN LONDRES DOS INTERESANTES PROPUESTAS

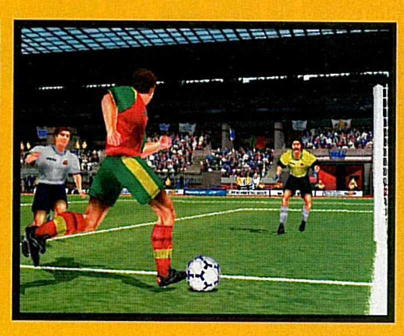


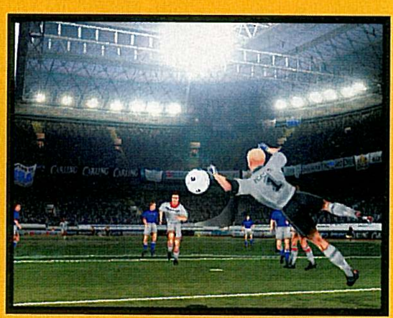
Acompañados de la simpar relaciones públicas de SEGA **Esther** «francismacius» **Barral** y de varios periodistas españoles, fuimos invitados a visitar la capital londinense para contemplar dos de los juegos en los que SEGA tiene más esperanzas de cara a los próximos meses. El primero de ellos tiene al fútbol como protagonista, y el segundo es un complicado juego de difícil clasificación que tiene bastantes conexiones con el legendario POPULOUS.

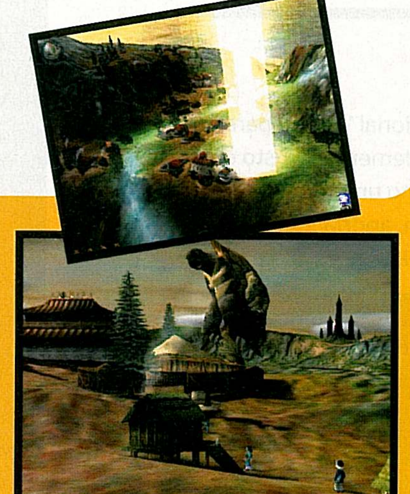


**SEGA WORLD WIDE SOCCER 2000.** SILICON DREAMS, creadores de WORLD WIDE SOCCER, están próximos a finalizar la versión que han preparado con motivo de la celebración de la **Eurocopa 2000.** Respecto a la anterior entrega de *DREAMCAST*, **SEGA WORLD WIDE SOCCER 2000** incluye 50 nuevos equipos (obviamente todos los que participan en las fases de clasificación de este torneo), se ha mejorado la inteligencia artificial de los jugadores, así como su aspecto y texturas y toda la presentación del juego. También disfrutaremos con un total de 6 modos de juego para poder disfrutar con una versión que no se queda en una mera actualización de datos de la **Eurocopa 2000.**

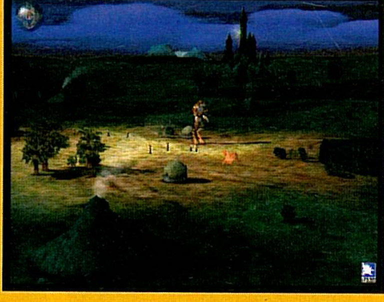




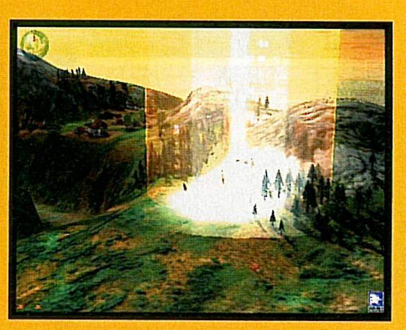




**BLACK AND WHITE.** Estamos ante uno de esos juegos que escapan a cualquier clasificación al uso, ya que su complicado sistema de juego hace que participe de géneros tan dispares como la acción, el *RPG* y la estrategia. Es como una especie de simulador de vida, en el que nosotros seremos quienes conduzcan los designios de diferentes tribus que pueblan el mundo. Cada tribu tiene su personalidad, sus habitantes y sus bestias, y van desde aztecas, celtas o griegos, hasta tibetanos, egipcios o japoneses. Un juego diferente que dará mucho que hablar y que su más importante característica es la opción de jugar en red contra otros «dioses» de cualquier parte del mundo.







LA ULTIMA HORNADA

## SONY PRESENTÓ EN LONDRES DOS JUEGOS PARA PLAYSTATION

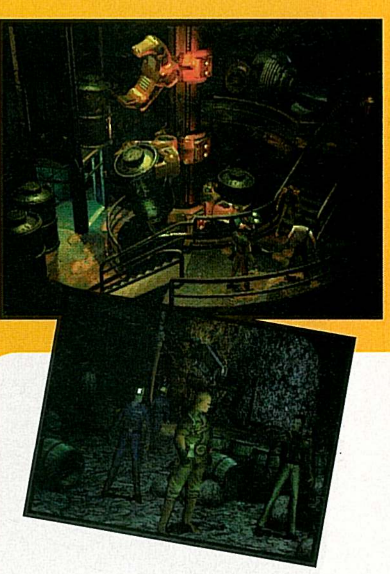


SONY invitó a la prensa española a la capital londinense para conocer en primicia dos productos para ***PSX***. Allí tuvimos la oportunidad durante toda la mañana del día 17 del pasado mes de charlar amigablemente con los creadores de A SANGRE FRIA, la gente de REVOLUTION, que tienen a sus espaldas títulos como los dos capítulos de la saga BROKEN SWORD para la misma consola. Después, por la tarde, nos trasladamos al bar Detroit en pleno centro de la ciudad, para conocer a los padres de la última entrega de DESTRUCTION DERBY, una serie que inauguró el catálogo de ***PSX*** y que va a estar a punto de cerrarlo. Como viene siendo habitual, STUDIO 33 ha dado vida a un juego de conducción donde predominan la acción y diversión sobre todo lo demás.







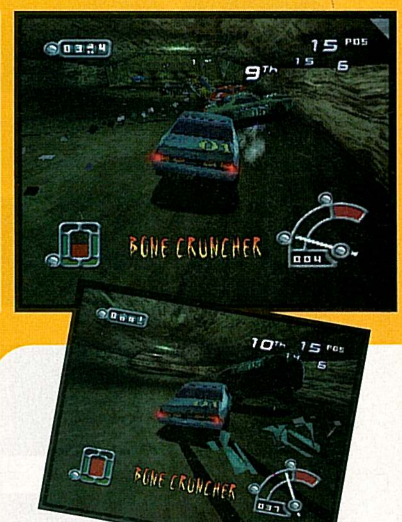


**A SANGRE FRIA.** **REVOLUTION, haciendo gala de su estilo, nos presenta una aventura con ciertos toques de acción. El protagonista, John Cord, es un agente especial que es enviado en una misión a unas minas de uranio en Volgia, una de las república de la Unión Soviética. Pero lo que en un principio parecía sencillo se complica en una trama repleta de traiciones. Y en A SANGRE FRIA no bastará con hacer uso del ingenio, ya que los puzzles, salvo contadas excepciones, no tienen un alto grado de dificultad, y también será necesario utilizar armas y sobre todo aprender técnicas de camuflaje para pasar desapercibido, incluso teniendo en cuenta los juegos de luces, punto fuerte del juego.**





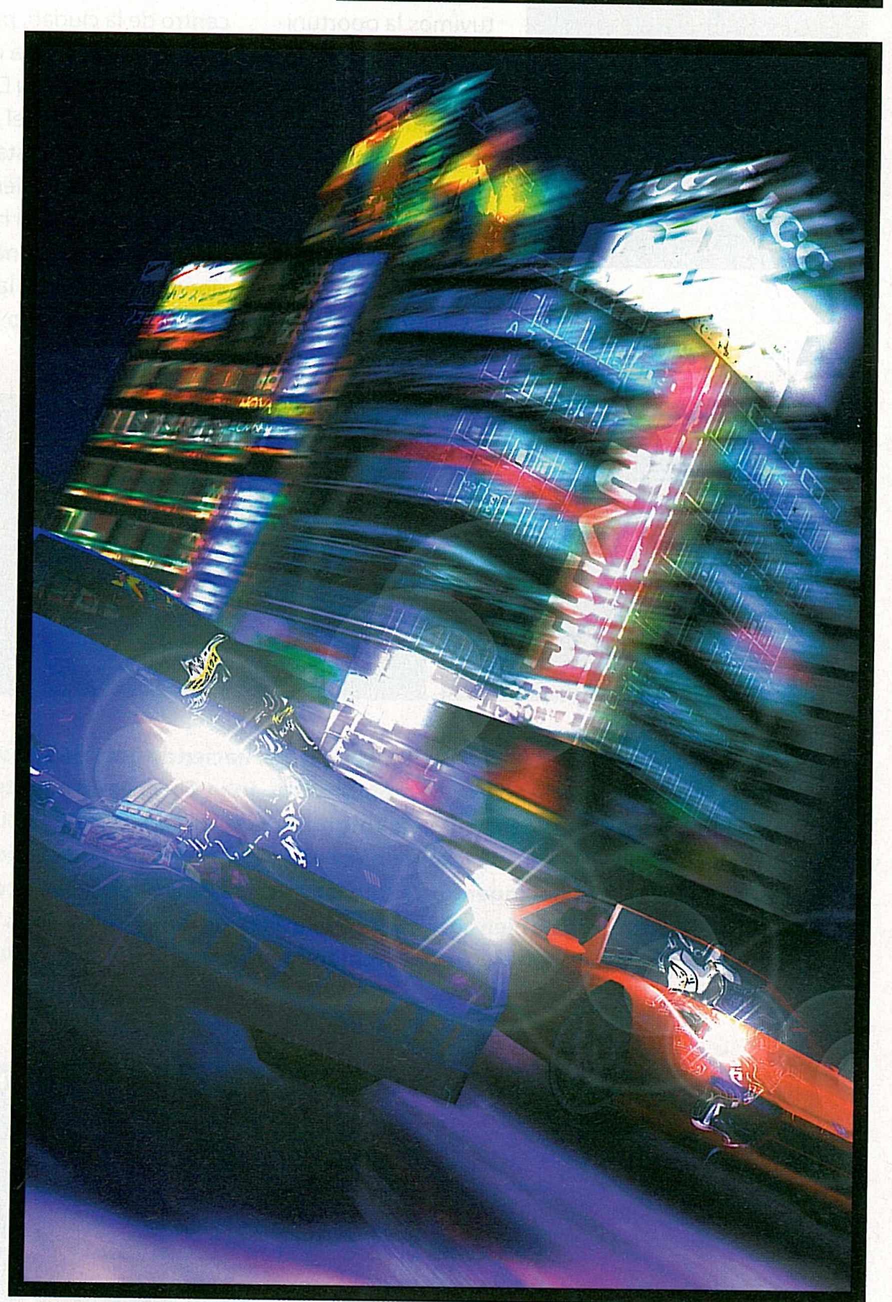



**DESTRUCTION DERBY RAW.** **Tal y como ha ocurrido desde el primer DESTRUCTION DERBY, STUDIO 33 le ofrece al jugador todo tipo de posibilidades para pasárselo bien. Porque la espectacularidad es uno de los aspectos fundamentales de DD RAW. Además del modo normal de juego, nos encontramos con una increíble oferta de modalidades. En la opción multijugador, hasta para cuatro jugadores a pantalla partida, hallamos originales apuestas como *Rascacielos*, donde un grupo de 12 coches tiene que combatir en una azotea para evitar ser lanzados al abismo, o un modo en el que tenemos que escoltar un vehículo para que llegue el primero a meta.**

# CIRCUITO CERRADO

## METROPOLIS STREET RACER





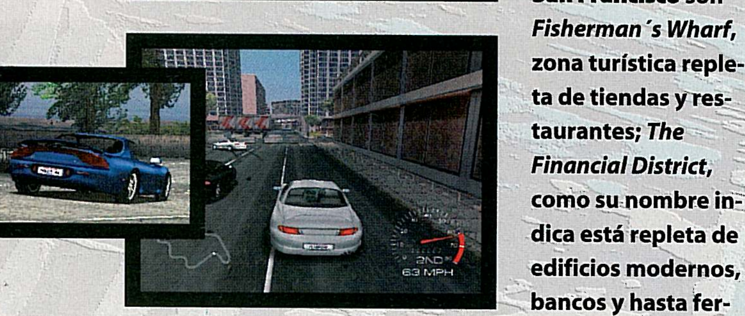

***Tokio*, *Londres* y *San Francisco* son las ciudades en las que se desenvolverá la acción de *Metropolis Street Racer*. Más de 30 vehículos entran en competición en el juego, con un diseño increíblemente realista.**




Tras casi un año de retraso, **Sega** por fin nos ha mostrado como será definitivamente el todopoderoso **Metropolis Street Racer**. Una espera que está a punto de concluir y que nos brindará la oportunidad de jugar con el que está llamado a convertirse en el líder de la conducción en **Dreamcast**.

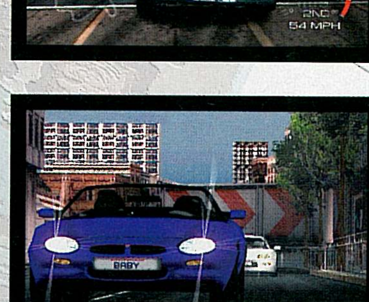




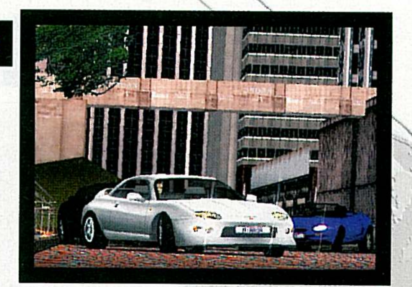


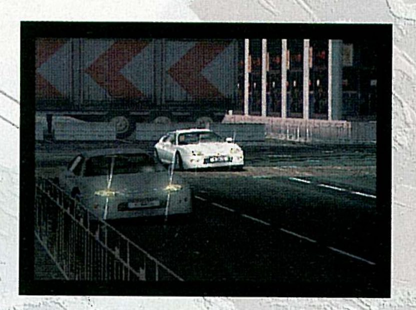










Las tres áreas de **San Francisco** son *Fisherman´s Wharf*, zona turística repleta de tiendas y restaurantes; *The Financial District*, como su nombre indica está repleta de edificios modernos, bancos y hasta ferrocarriles, y por último *Pacific Heights*, el distrito residencial de la ciudad, con las típicas subidas y bajadas conocidas tanto por el cine (BULLIT) como por otros juegos de conducción (NEED FOR SPEED).







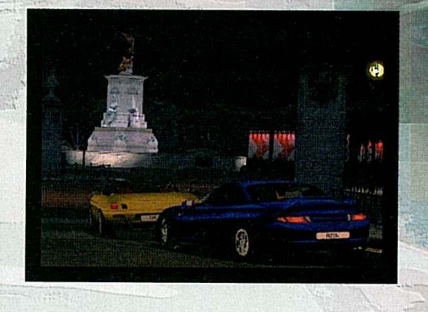










Las tres zonas incluidas de **Londres** son *Trafalgar*, donde podremos visitar desde Leicester Square hasta Piccadilly Circus; *Westminster*, con todos los edificios señoriales de la ciudad y varios puentes sobre el Támesis, y *St. James Park*, una parte de la ciudad también sembrada de monumentos y contrucciones típicas entre las cuales destaca con luz propia la seña de identidad de la ciudad, el célebre Big Ben.





Se esperaba que su salida al mercado coincidiera con la de la consola en **Europa**, pero por razones jamás explicadas con claridad por SEGA, nada menos que hemos tenido que esperar casi un año para poder disfrutar de la primera *beta* realmente jugable. Al parecer se debe a que querían que el juego fuera prácticamente perfecto y pretendían que fuera uno de los estandartes de la consola, algo así como el SHEN MUE pero en el género de la conducción. También es cierto que en el camino se ha quedado el que fuera el líder de la programación del juego, el melenudo **Matt Birch**, que pudimos conocer en su momento cuando visitamos las oficinas de BIZARRE en **Liverpool**. Suponemos que este hecho también habrá tenido su influencia en el retraso. Pero el caso es que por fin hemos podido jugar con nuestras manos con el juego ya bastante avanzado, y la primera impresión confirma todo lo que en su momento os anunciábamos: **METROPOLIS STREET RACER** va a ser una auténtica pasada. Y eso que SEGA sigue con su política de secretismo en torno a este juego, y aún no nos han querido contar qué opciones y modos de juego van a incluir (en la *beta* que disfrutamos, sólo estaba activo el modo de carrera). Lo que sí os podemos confirmar es que combinará tanto las competiciones como la habilidad al volante, con una amplia galería de tipos de carrera y modalidades que incluirán misiones, desde las más simples hasta auténticas batallas urbanas frente a otros vehículos (suponemos que se referirán al modo del que os hablábamos en su día que consistía en lu-

**Según Bizarre, MSR no tiene nada que ver con Gran Turismo, ya que la habilidad y la estrategia sustituyen al objetivo de ganar carrera tras carrera para conseguir coches**



**>>>>>>>>>>>>>>>>>>> WORK IN PROGRESS**

Aunque presumiblemente cuando leáis estas líneas ya estará el juego prácticamente finalizado, no está nunca de más echar un vistazo a lo que suelen ser las labores de programación iniciales de un juego tan complicado de hacer como éste. Hasta el más mínimo elemento de los escenarios ha tenido que ser plasmado con el mayor realismo imaginable.

chas de bandas o gangsters a bordo de coches). Presumiblemente el mes que viene ya tendremos entre manos la *beta* completa del juego y os explicaremos pormenorizadamente qué ofrece **MSR**. De momento hemos decidido mostraros pantallas ya del juego, en las que podemos ver tramos de las tres áreas incluidas por ciudad. **Tokio**, **Londres** y **San Francisco** son las poblaciones seleccionadas, que, como recordaréis, han sido reflejadas hasta en sus detalles más nimios para hacernos sentir que circulamos por sus calles. Hasta la última papelera ha sido incluida en el juego (según BIZARRE, cualquier objeto superior en tamaño a 1 metro tiene su hueco en el juego). Respecto a los coches, 12 fabricantes y más de 30 vehículos, todos ellos deportivos o descapotables, podrán ser conducidos por los jugadores, y según se progrese en el juego

*SEGA ha tenido que pedir permiso a cada anunciante para incluir toda la publicidad real que aparece en las calles. Imaginaos lo complicado de la labor de producción.*



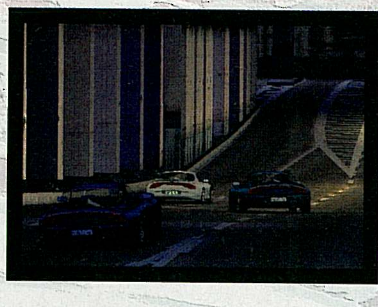
se irá teniendo acceso a todos ellos (de entrada se seleccionará uno entre 6 modelos). Obviamente, cada coche tendrá su propio comportamiento, pero no lo tienen de forma gratuita, sino que se han seguido las cualidades que los modelos reales tienen, desde las curvas de potencia, hasta su comportamiento en los derrapes. Como detalle, podremos poner nuestro nombre en la matrícula y «pintar» el coche del color que más nos guste. Respecto a la «conexión» que tendrá con **Internet**, aún no nos han desvelado nada, y lo que sí os podemos avanzar es que parece que se podrán intercambiar datos de *VMS* a *VMS*. Como veis, SEGA tampoco nos ha querido contar mucho más de lo sabido, así que disfrutad con la impresionante calidad de las pantallas, que son el auténtico propósito de este reportaje. **THE SCOPE**

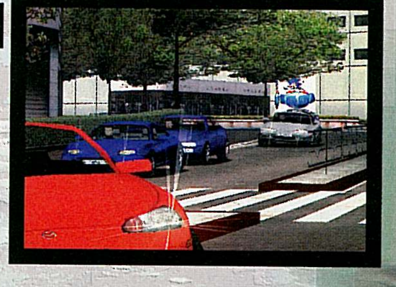
**Mitsubishi, TVR, Audi, Honda, Toyota, Rover o Fiat son algunas de las escuderías incluidas en Metropolis Street Racer**



## TOKYO



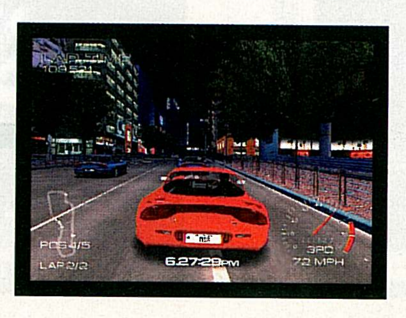






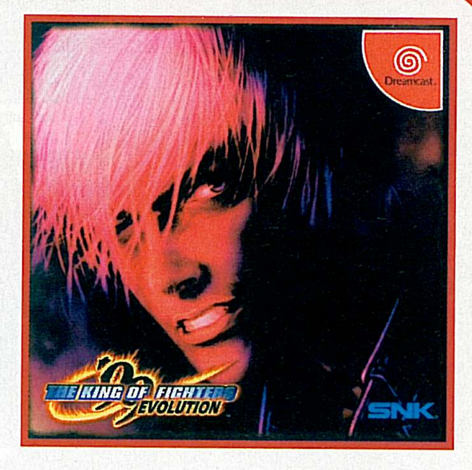


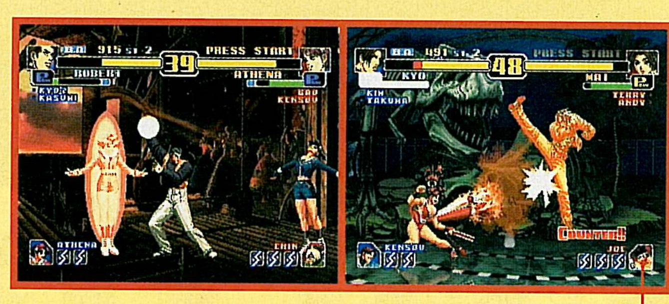




**Tokio incluye tres de sus áreas más conocidas: *Shibuya*, zona de compras y de vida nocturna, repleta de turistas y pantallas gigantes y con las enormes estaciones de trenes y autobuses; *Shijuku*, centro financiero de la ciudad, con los gigantescos rascacielos y las famosas tiendas donde se compran videojuegos y, por último, *Asakusa*, una mezcla de lo más tradicional con lo más moderno, con las tiendas más típicas.**



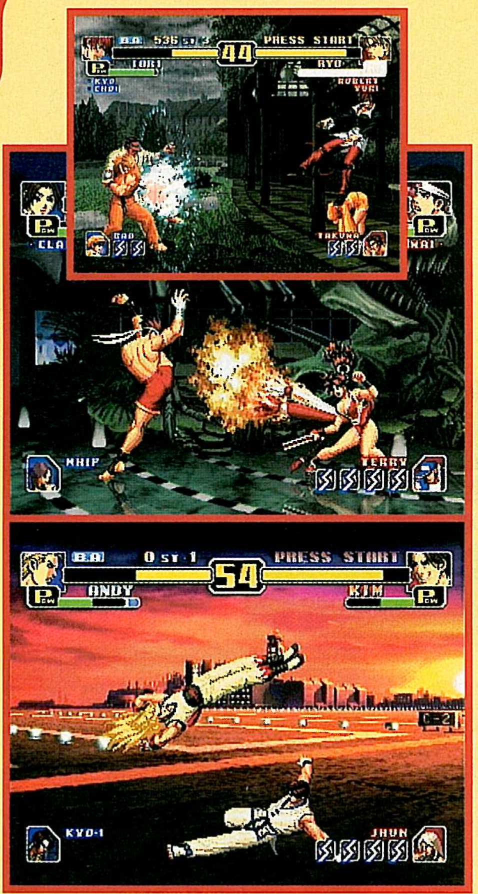
*Los escenarios no sólo han sufrido una impresionante mutación de 2D a 3D, además han recibido un considerable aumento de tamaño. También antiguos escenarios como el de la derecha poseen dos versiones completamente diferentes.*

Al fin aparecen las conversiones domésticas para ***PlayStation*** y ***Dreamcast*** (la cual os mostramos aquí), varios meses más tarde de lo que suele ser habitual. Dicho retraso resultaría inexplicable si la conversión a ***Dreamcast*** del juego hubiera resultado similar a la de la anterior entrega, pero este nuevo **KOF** para los 128 *bits* de SEGA supera con creces la calidad visual de la recreativa original y supone una gran evolución con respecto al último King Of Fighters aparecido en dicha consola. Impresionantes escenarios, no existen los tiempos de carga, nuevos *Strikers*... ¿alguien da más?

# THE KING OF FIGHTE



**El último KOF del milenio para los 128 bits de Sega**



*El cambio gráfico del escenario de la izquierda no sólo se queda en el paso de las 2D a las 3D, además, añade un efectillo de lluvia sobre los personajes.*

*Al comienzo de cada uno de los combates podremos observar el aspecto de cada uno de los escenarios gracias a una rápida pero intensa presentación.*











**Los nuevos Strikers.** Una de las novedades jugables más interesantes de esta versión Dreamcast radica en la posibilidad de seleccionar nuevos personajes *Striker Only*. Al principio sólo podremos elegir a dos nuevos personajes, supuestos componentes del elenco protagonista del próximo KOF, aunque a medida que vayamos consiguiendo puntos, podremos activar como *Strikers* a carismáticos luchadores como Billy Kane, Goro Daimon, Ryuji Yamazaki y hasta un nuevo Kyo Kusanagi (ya son 4 en un mismo juego). No es como volver a jugar con ellos, pero es un buen extra.

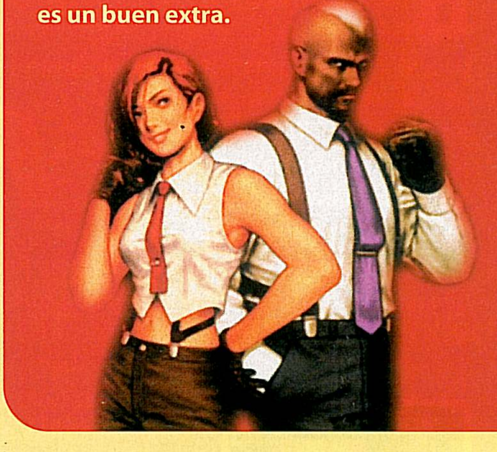


## Dreamcast

# RS'99 EVOLUTION

Cuando aún ni sabemos si llegará a existir King Of Fighters' 2000, SNK convierte su última entrega, la del 99, a versión doméstica. La versión que ocupa estas dos páginas, la de **Dreamcast**, ha visto mejorados muchos de sus apartados, especialmente el gráfico, ya que a pesar de que conserva los mismos *sprites* y animaciones de la versión original de **Neo Geo**, todos los efectos gráficos (golpes, súper saltos, etc.) han sido adornados con diferentes niveles de transparencias, aunque esos pequeños efectillos añadidos no son, ni mucho menos, la novedad gráfica más importante de **KOF'99 Evolution**. Los escenarios, al igual que en la anterior versión para **Dreamcast**, han sido pasados a las 3D, aunque en esta ocasión son mucho más detallados y se ha logrado un impresionante efecto de profunidad y de unión con los personajes en 2D. Por si esto fuera poco, se han añadido nuevos y espectaculares escenarios. En lo que a jugabilidad respecta, la novedad más importante ha sido la inclusión de nuevos *Strikers* y, al igual que con KOF'1999 Dream Match, la posibilidad de conectar una **Neo Geo Pocket** a **Dreamcast** para intercambiar datos y conseguir algún que otro secretillo. Esperemos que de una vez por todas alguien se decida al fin a traer la saga KOF a nuestras tierras. **DOC**





**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | GD ROM |
| PRODUCTOR | SNK |
| PROGRAMADOR | SNK |



*En la versión Dreamcast, al contrario de como ocurría en la Coin-Op, podremos seleccionar desde el principio y sin ningún tipo de truco a Kyo Kusanagi, Iori Yagami y a Krizalid.*



**Ni os tomamos el pelo ni hemos sacado el juego del fondo del baúl. El 30 de Marzo CAPCOM puso en circulación un nuevo título para la difunta *SATURN*, y no es otro que FINAL FIGHT REVENGE, el esperado *arcade* de lucha 3D protagonizado por Cody, Haggar y cía.**











El elenco de luchadores de FF REVENGE incorpora no sólo a los tres protagonistas del FF original, sino a muchos de sus enemigos (Sodom, Andore, El Gado o Rolento).

# FINAL FIGHT REVENGE

Quienes pensaban que DUNGEON & DRAGONS COLLECTION iba a ser el último título comercializado para la difunta *SATURN*, estaban equivocados. Ese honor ha sido reservado para otra producción CAPCOM, en este caso la adaptación de una placa *ST-V*, que tras unos cuantos testeos y debido a su ínfimo nivel de calidad, jamás llegó a los salones recreativos. FINAL FIGHT REVENGE es un *arcade* de lucha 3D en la línea de los STREET FIGHTER Ex, que nos permite reencontrarnos con Haggar, Guy, Sodom y el resto del elenco de personajes del inolvidable FINAL FIGHT. Desafortunadamente, y pese a requerir el cartucho de 4M para poder funcionar, esta adaptación a *SATURN* es poco menos que infame a nivel gráfico, con un modelado de personajes absolutamente penoso en comparación con otros títulos de lucha para la máquina de SEGA, como VIRTUA FIGHTER 2 o DEAD OR ALIVE. Si la recreativa (como se supone en una placa *ST-V*) era idéntica, no es de extrañar que CAPCOM la echara finalmente abajo tras dos años de desarrollo. El único atractivo de FF REVENGE, al margen de sus carismáticos personajes, reside en los golpes especiales que éstos son capaces de ejecutar, entre los que se encuentran algunas de las llaves más delirantes que se han visto desde los tiempos de Rasputín y el macizo de rosas de WORLD HEROES JET. En fin, todos hubiéramos preferido un epílogo más digno para *SATURN*. NEMESIS



**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | CAPCOM |
| PROGRAMADOR | CAPCOM |

*Lo más digno de REVENGE son las magias de sus luchadores, como por ejemplo la de Poison, cuyo beso precede a una delirante sucesión de estampas eróticas.*







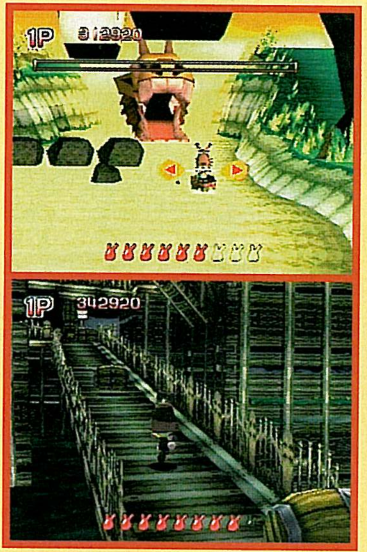


Vete preparando para lo que viene.
NINTENDO64
RR64
RIDGE RACER 64
Nuevo Ridge Racer para Nintendo 64.
NINTENDO64
www.nintendo.es
Llega el clásico de los juegos de carreras: Llega **Ridge Racer** a **Nintendo 64**. Prepárate para sus gráficos, su velocidad y su exclusivo modo para 4 jugadores que no podrás jugar en ninguna otra consola. Prepárate para **Ridge Racer 64**, el juego de carreras más espectacular que te mantendrá aferrado a tu sofá.
TIME
99
RANK
RECORD
TOTAL
LAP TIME
TIME
34
RANK
11
RECORD
TOTAL
LAP TIME
Licensed by NAMCO LTD. © 1993, 1994, 1995, 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Converted by Nintendo Software Technology Corporation. New Game Elements © 2000 Nintendo. REIKO NAGASE © 1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.




**Lo último de NAMCO para la pistola *G-Con 45* se desmarca totalmente de sus producciones anteriores, como TIME CRISIS o los POINT BLANK. RESCUE SHOT es un curioso *shoot´em-up* con tintes de plataformas en el que se narran las aventuras de Bo, un simpático perruzno errante, al que el jugador debe escoltar y proteger de mil y un peligros a través de un largo viaje.**





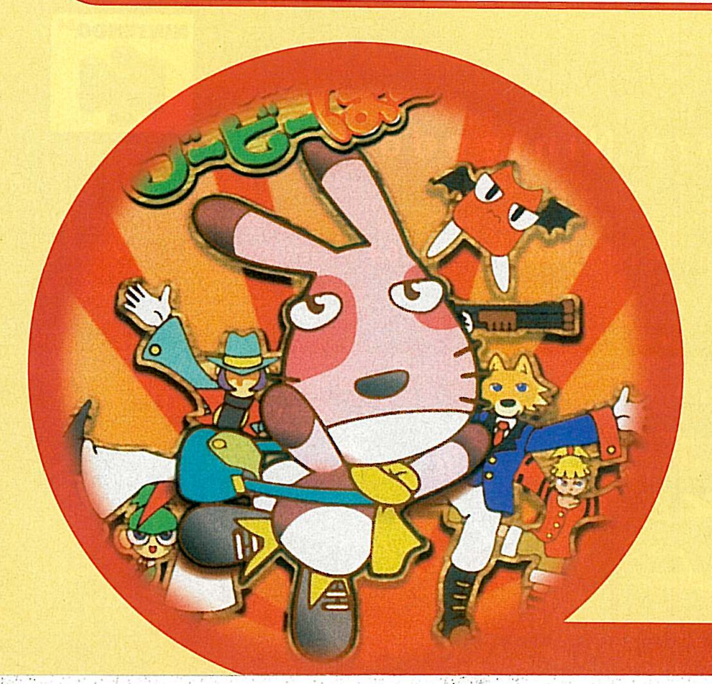


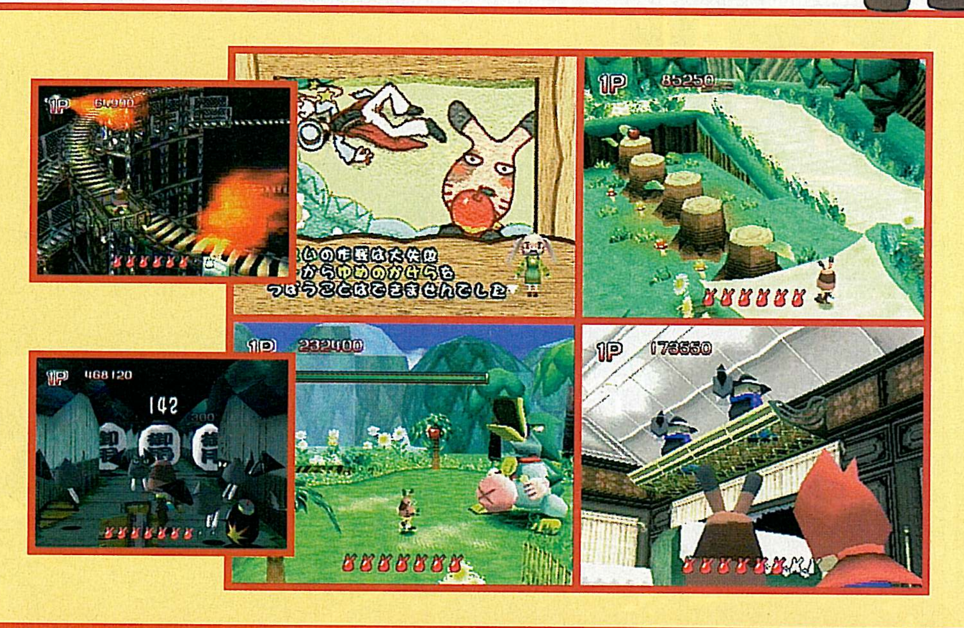
**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | NAMCO |
| PROGRAMADOR | NAMCO |

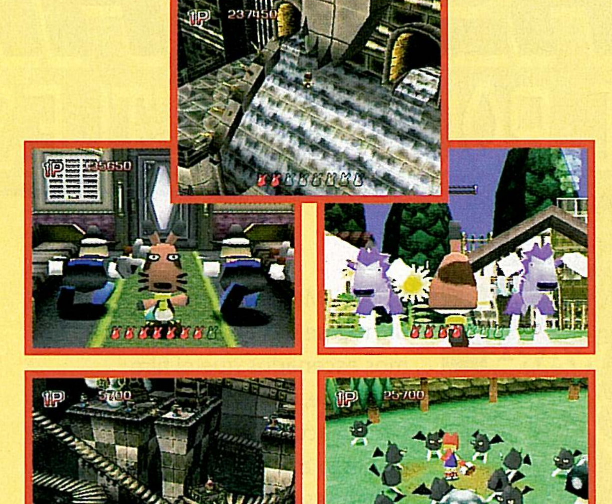
Tras largos meses de sequía, los propietarios de **G-CON45** se van a encontrar de golpe con dos nuevas joyas concebidas por NAMCO para su pistola. El mes pasado hablamos de GHOUL PANIC, y ahora le ha llegado el turno a **RESCUE SHOT** que, a pesar de su reciente comercialización en **Japón** (Enero del 2000), está a puntito de llegar a **Europa** (hacia los meses de Mayo y Junio). Si GHOUL PANIC era el *summun* de las recopilaciones de minijuegos, para **RESCUE SHOT** NAMCO se ha decantado por una mecánica totalmente distinta, la cual gira entorno a su carismático y adorable protagonista, el perro Bo. Tocado con una bufanda amarilla y un zurrón, Bo camina por sí solo por la pantalla de juego seguro de que el usuario, pistola en mano, le protegerá de los numerosos peligros que le acechan. Ejerciendo de auténticos guardaespaldas, uno o dos jugadores deberán encargarse no sólo de eliminar toda forma de vida que se cruce en el camino de Bo, sino de hacerle saltar y agacharse cuando la situación así lo requiera, mediante un par de certeros disparos sobre el trasero o la cabeza. Y no sólo lobos, erizos, gangsters y demás fauna son susceptibles a ser disparados, multitud de los elementos que adornan los distintos escenarios (arbóles, setas, molinos) pue-

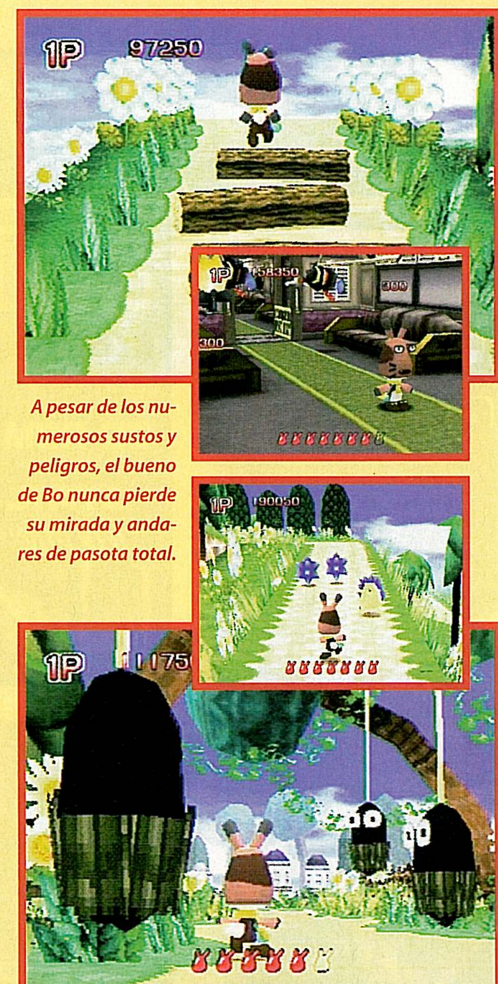
# RESCUE SHOT





*La mecánica de **Rescue Shot** no sólo consiste en abatir todo lo que suponga un peligro en el camino de Bo, también deberás disparar sobre el protagonista para lograr que salte y así evite más de un obstáculo.*



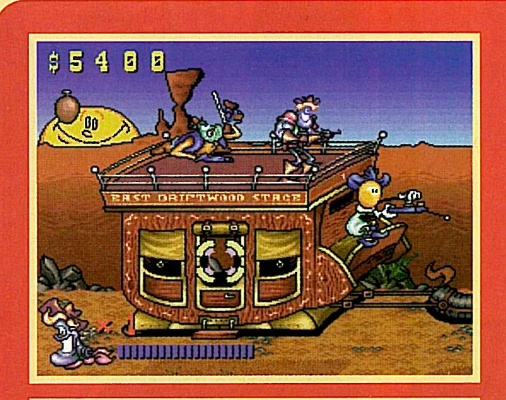


*A pesar de los numerosos sustos y peligros, el bueno de Bo nunca pierde su mirada y andares de pasota total.*





*La acción de **Rescue Shot** se muestra desde mil puntos de vista diferentes: cámara cenital, isométrica, trasera, frontal...*

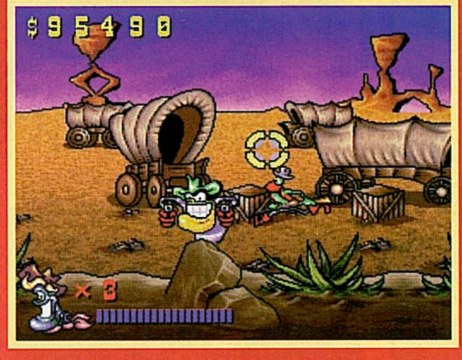


den ser destruidos, tranformándose en puntos o fruta variada que nuestro amigo el perro devorará con fruición. El largo viaje de Bo incluye una larga caminata a través del bosque, paseos a bordo de vagonetas, laberintos, templos de ambientación oriental y el duelo contra diferentes jefazos finales. El humor, tan presente en otras producciones NAMCO para *G-Con45* como Point Blank o Ghoul Panic, tambien abunda en **Rescue Shot**, como se puede apreciar no sólo por el estrambótico protagonista y sus enemigos (que incluye un lobo propietario de



un restaurante), sino también en los propios menús iniciales y las secuencias de introducción, amenizadas por un tango. Es posible que **Rescue Shot** no sea tan trepidante como Time Crisis ni ofrezca la durabilidad y los modos multijugador de Ghoul Panic, pero es una auténtica delicia que te atrapa y cautiva desde la primera pantalla. Gran parte de culpa la tiene su protagonista, uno de los más pasotas y adorables de la historia de los videojuegos. Un nuevo éxito (¿cuántos van ya?) a engrosar en el haber de NAMCO, y otro motivo más para adquirir la *G-Con 45* si aún no la tienes. **NEMESIS**

**Tin Star.** Al jugar con **Rescue Shot** es imposible no ser asaltado por el recuerdo de Tin Star, uno de los mejores títulos de la historia de ***SNES***, con el que esta producción de NAMCO mantiene muchos puntos en común. Como en **Rescue Shot**, era el jugador quien pistola (o mejor dicho bazooka) en mano debía proteger al protagonista de los disparos de un sinfín de enemigos.





*El humor desplegado por NAMCO en **Rescue Shot** alcanza también a las secuencias de intro, amenizadas por un tango.*





# STARS WAR

## JEDI POWER BATTLES

LUCAS ARTS
Lucas Arts
CD ROM
EE. UU.

## Al fín una aventura a la altura del film









**Jedi Power Battles** *se desarrolla en escenarios extraídos del* Episodio I*, como Naboo o la ciudad de Coruscant, pero también ofrece algunos guiños a la anterior trilogía* Star Wars*, como la aparición del temible Sarlacc entre las dunas del planeta Tatooine.*

La constante de que todos los juegos basados en Star Wars para **PSX** eran mediocres en gráficos y nulos en atractivo y jugabilidad, se ha roto definitivamente con **SW Ep1 Jedi Power Battles**, un colosal *beat´em-up* que nos hace olvidar la existencia de «cosas» como Dark Forces o Rebel Assault II. En LUCASARTS han decidido ponerse al fin las pilas para ofrecernos un *arcade* con sabor a clásico, en el que confluyen a la perfección *beat´em-up* y plataformas. De hecho, desde LUCASARTS reconocen la influencia, en la producción del juego, de los Super Star Wars de **SNES**, pero también se aprecia la huella de *arcades* de la talla de Golden Axe al ver en combate a Obi-Wan Kenobi, Mace Windu y cía. **JP Battles** se desarrolla en los mismos escenarios que el film (Tatooine, Coruscant, Naboo), pero la acción varía bastante respecto a la película. Uno o dos jugadores deben elegir personaje entre cinco caballeros Jedi de diferentes características (agilidad, técnica, dominio de La Fuerza), e iniciar una aventura que les enfrentará contra las huestes de la Federación de Comercio. Las dos únicas armas con las que cuentan para atacar y repeler los lásers son su dominio de La Fuerza y la sabia utilización de sus sables láser. A la sorprendente jugabilidad de **JP Battles** hay que unir-

*Los sucesivos enfrentamientos contra Darth Maul son el plato fuerte de la última fase del juego.*




***SW Ep1 Jedi Power Battles** deja a al altura del betún, tanto en gráficos como en jugabilidad, a los anteriores títulos* Star Wars *para* **PlayStation**.

*Lo mejor de* **Jedi Power Battles** *llega con la participación simultánea de dos jugadores.*

# RS EPISODIO I:

## Los Cinco Caballeros Jedi

### Obi-Wan Kenobi



### Qui-Gon Jinn



### Mace Windu



### Adi Gallia





### Plo Koon



**J**unto a Obi-Wan Kenobi y Qui-Gon Jinn, protagonistas del anterior título basado en Episodio I para ***PSX***, entran en acción tres de los doce miembros del Alto Consejo Jedi: Mace Windu, Plo Koon y Adi Gallia. Cada uno de los cinco posee diferencias en cuanto a fuerza y habilidad.



*Mace Windu (Samuel L. Jackson) es el plato fuerte de **SW Ep1 Jedi Power Battles**. Es el luchador más equilibrado y técnico de entre todos los caballeros Jedi.*






***Jedi Power Battles** permite elegir luchador entre cinco diferentes, pero la gente de LUCASARTS ha incluido además tres personajes secretos…*



*La influencia de los SuperStarWars de **SNES** se deja notar en las abundantes dosis de plataformas.*

le uno de los pocos aspectos positivos que ya ofrecía la anterior adaptación del EpI para ***PSX***: la ambientación. El fabuloso universo creado por **G. Lucas** ha sido desmenuzado en diez interminables fases, donde combatirás a moradores de las arenas, *Jawas*, Cazarecompensas, *Gungans*, sondas *Sith*, *Droidekas* y, como plato fuerte, el mismísimo Darth Maul. Todo amenizado por el *score* de **John Williams**. Y llegamos hasta donde han pinchado todos los





# STAR WARS EPISODIO I: JEDI POWER BATTLES





## Eventos especiales

**Tras superar determinadas fases y alcanzar una cierta puntuación con tu personaje, podrás desbloquear los cuatro eventos especiales que ofrece SW Ep1 Jedi Power Battles.**

### Droidekas




*Controla esta letal creación de la Federación de Comercio y liquida a 18 pilotos en menos de 150 segundos.*

### Gungan Roundup




*Ganará el primer jugador que, a golpe de lanza eléctrica, conduzca a Jar Jar hasta la celda de su color.*

### Kaadu Race




*Una carrera a la más pura tradición Track & Field. Machaca los botones para llegar el primero a la meta.*

### Survival




*Destruye a cien enemigos (ordenados en función a su peligrosidad) para obtener el Ultimate Saber.*

anteriores SW para ***PSX***: los gráficos. Precisamente es en este aspecto donde se aprecia el cambio de mentalidad ejercido en LUCASARTS, ya que **JP Battles** posee unos gráficos extraordinarios, ante los que no se puede poner pega alguna. La animación y el entorno 3D son impecables, con fases que alcanzan los diez minutos de juego bajo una única carga de CD, a pesar de la calidad de los escenarios. Semejante obra maestra estará a vuestra disposición a partir del 4 de Mayo, con textos y voces en castellano. Por nuestra parte, el próximo mes ofreceremos una exhaustiva *review* y os enseñaremos cómo sacar a los personajes secretos. **NEMESIS**






### Intro

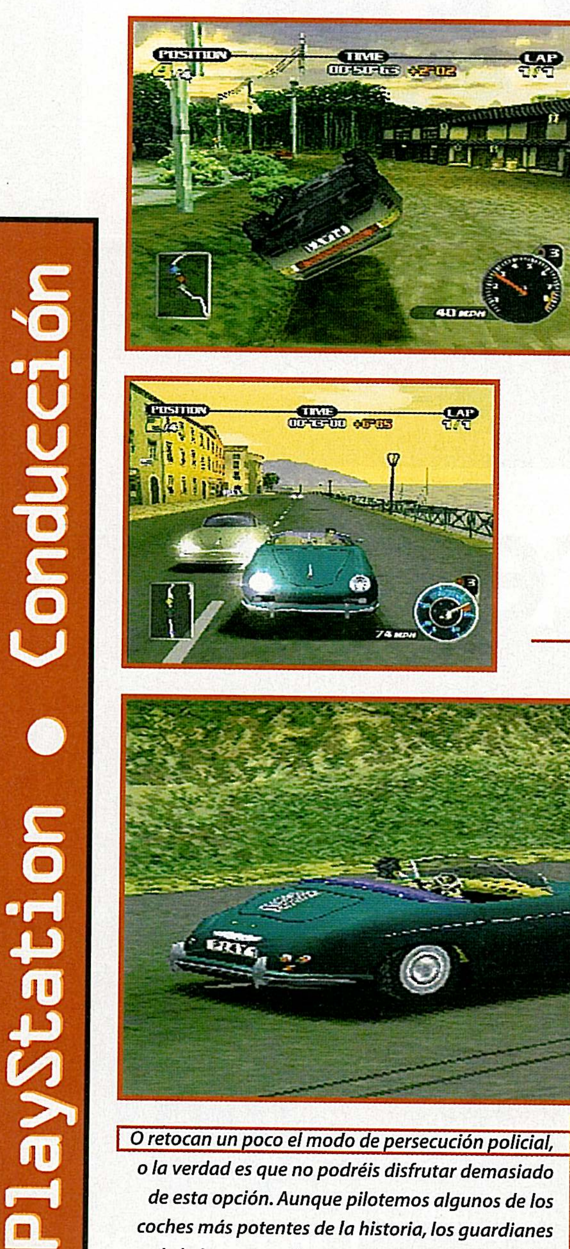


# NEED FOR SPEED UNLEASHED

**ELECTRONIC ARTS**
Sinister Games
Francia
CD ROM

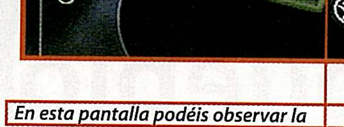
## Una sola marca para un juegazo

Aunque hay que hacer ya un esfuerzo mental para saber la cantidad exacta de Need for Speed que han visto la luz a lo largo de la historia, estamos seguros que este **Need for Speed Porsche** no va a tener demasiados problemas para hacerse con un hueco en nuestra memoria. Por un lado, se trata del primero en esta mastodóntica saga en el que todo el protagonismo de los coches ha recaído en una sola marca automovilística, Porsche, frente al concepto multimarca tradicional. Por otro, el nuevo esquema de juego está completamente alejado del formato al que ya estábamos acostumbrados, y aquí nos enfrentaremos a un gran modo histórico, la modalidad *Evolución*, unos retos de habilidad y las típicas competiciones rápidas. Y por si esas cuestiones no fueran ya suficientes para llamar nuestra atención, también encontraréis los vehículos y escenarios mejorados en bastantes aspectos y con una cantidad y calidad de detalles realmente interesante. Los coches del juego son una réplica exacta de los modelos originales y, en algunos modelos, podremos ver todas las variantes posibles e incluso la gama de colores originales. Aunque en esta ocasión, por la belleza de algunos coches, a más de uno le duelan, los

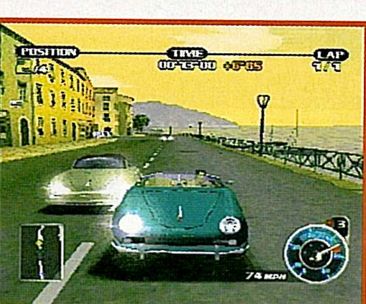


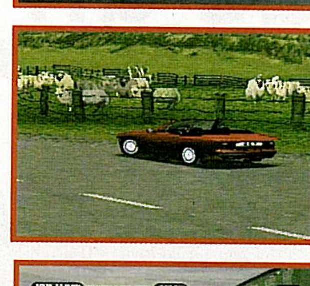






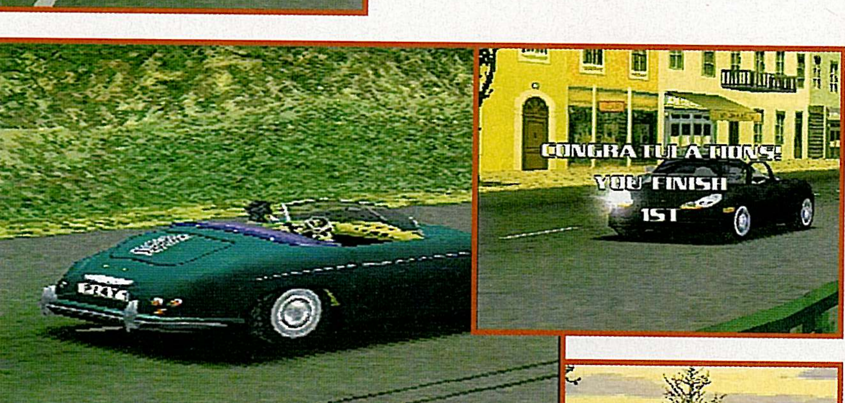
En esta pantalla podéis observar la enorme gama de colores con que podremos pintar nuestros vehículos. Aunque la gran mayoría de tonos están bien, lo cierto es que hay algunos que parecen idealmente creados para la marca Porsche. Sólo tenéis que probar el rojo con cualquier modelo.

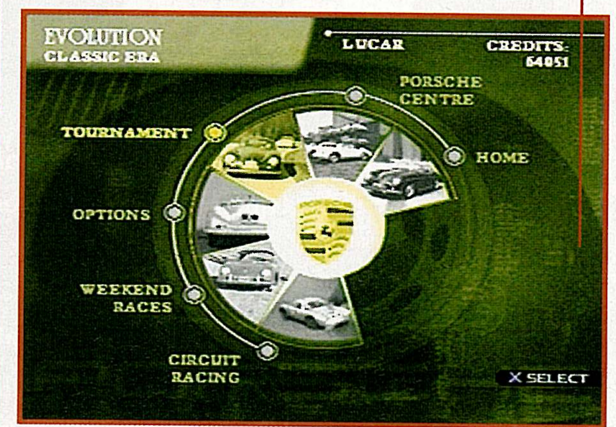




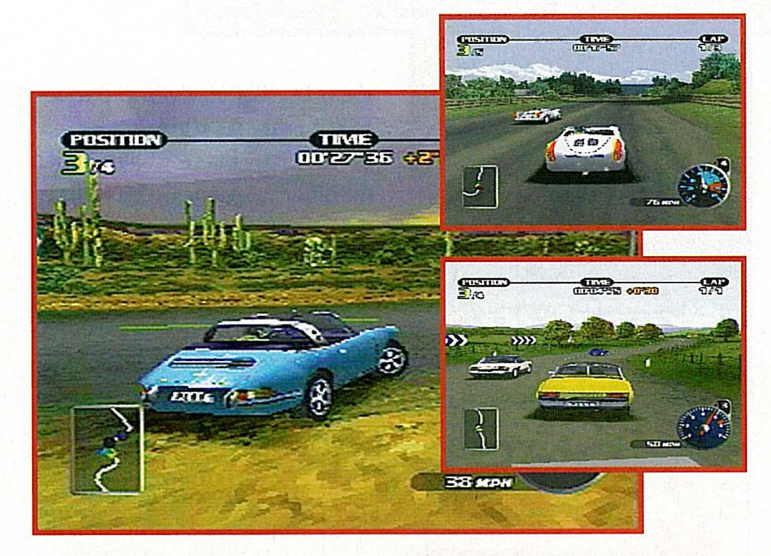
El modo Evolución es una auténtica genialidad que nos permitirá disfrutar de una manera original de todos los coches de la gran marca alemana. Los modelos clásicos son, con diferencia, lo mejor de este juego.




O retocan un poco el modo de persecución policial, o la verdad es que no podréis disfrutar demasiado de esta opción. Aunque pilotemos algunos de los coches más potentes de la historia, los guardianes de la ley nos darán alcance al más mínimo fallo.

# SPEED PORSCHE




dañosen las carrocerías son de lo mejor que hemos visto en este género y en esta consola. Pero será al contemplar el modo *Evolución*, con sus impresionante coches clásicos y sus curiosas competiciones, cuando empezaréis a intuir lo atractivo y apasionante que puede llegar a ser este **NEED FOR SPEED PORSCHE**. Carreras de fin de semana contra otros fanáticos, torneos oficiales según modelos y otras originales pruebas nos darán la posibilidad de probar, uno tras otro, todos los modelos que han convertido a esta marca en una leyenda. Con el dinero ganado en las carreras tendremos la posibilidad de comprar los vehículos exigidos para cada categoría. Mercado de coches nuevos o usados, talleres de reparación, garaje, unos vídeos que quitan el hipo, una banda sonora de ensueño y otras muchas sorpresas completan el que, de momento, nos ha parecido el mejor y más original NEED FOR SPEED desde la impagable y ya veterana versión de ***3DO***. ➾ **DE LUCAR**

## Piloto Oficial

*Aunque ya son bastante comunes este tipo de pruebas de habilidad en los juegos de conducción, nos ha gustado mucho que esta nueva entrega disponga de la suya.*




*Las primeras no son demasiado complicadas, pero las diferencias de control entre unos modelos y otros pueden arruinar nuestro trabajo en cualquier momento.*



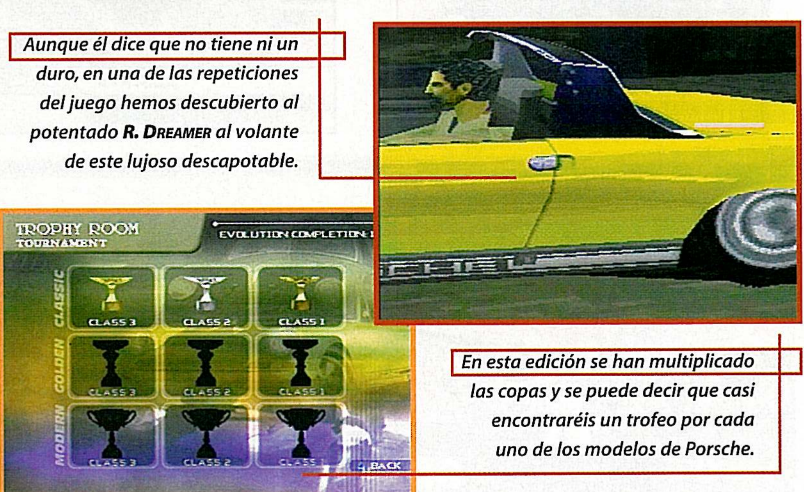

*En la imagen de arriba podéis ver el típico castañazo, y abajo, el taller de reparaciones, donde nos daremos cuenta de las consecuencias de un mal pilotaje.*







*Aunque él dice que no tiene ni un duro, en una de las repeticiones del juego hemos descubierto al potentado **R. DREAMER** al volante de este lujoso descapotable.*




*En esta edición se han multiplicado las copas y se puede decir que casi encontraréis un trofeo por cada uno de los modelos de Porsche.*

# RONALDO V-FOOTBALL

**INFOGRAMES**
Power & Magic
CD ROM
FRANCIA

## A ritmo de samba








**L**uiz **Nazario de Lima** más conocido como **Ronaldo**, es la estrella invitada al nuevo simulador de fútbol de INFOGRAMES. Con ello el delantero brasileño se une a el grupo de jugadores, más o menos prestigiosos, que han prestado su imagen al mundo de los videojuegos. La enorme popularidad del jugador en su país natal ha servido de aliciente para rodear a todo el programa del ambiente que rodea a la selección carioca. Los menús, el ambiente en los estadios y una banda sonora en la que la samba es la principal protagonista, sirven como marco para recoger partidos internacionales entre diferentes selecciones nacionales. Llama especialmente la atención los comentarios en portugués, en los que se pone de manifiesto la intensidad con la que los comentaristas brasileños viven el deporte rey. Entre las curiosidades puede citarse la posibilidad de modificar algunas de las reglas del fútbol, concretamente la finalización del partido cuando se logre alcanzar un número determinado de goles. Esperamos que el resultado final del programa consiga superar el agridulce sabor de boca dejado por INFOGRAMES en sus últimas apuestas dentro del futbol, incluyendo el último Ronaldo V-Football para **GBC**. ➜ CHIP & CE



### Diferentes opciones

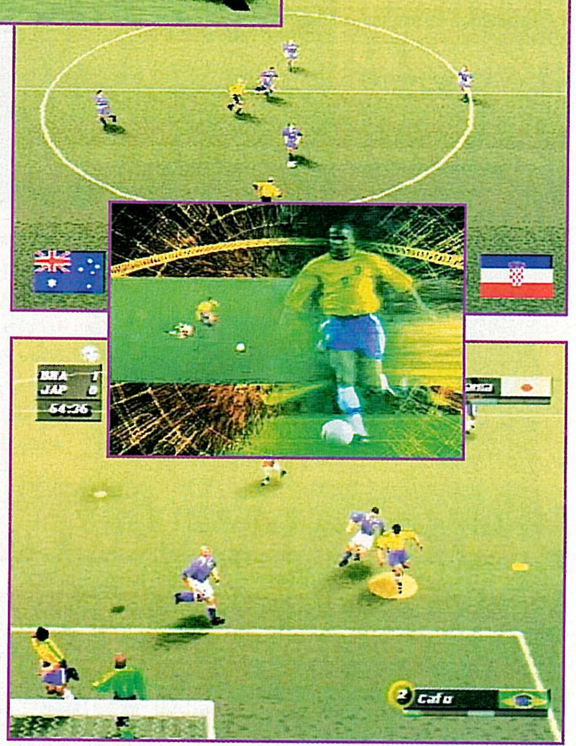



1 *Los estadios recogidos han sido situados en diferentes países del mundo.*

2 *Las protagonistas del programa son las selecciones nacionales.*

3 *Los jugadores son reales, incluyendo a toda la artillería pesada de **Brasil**.*

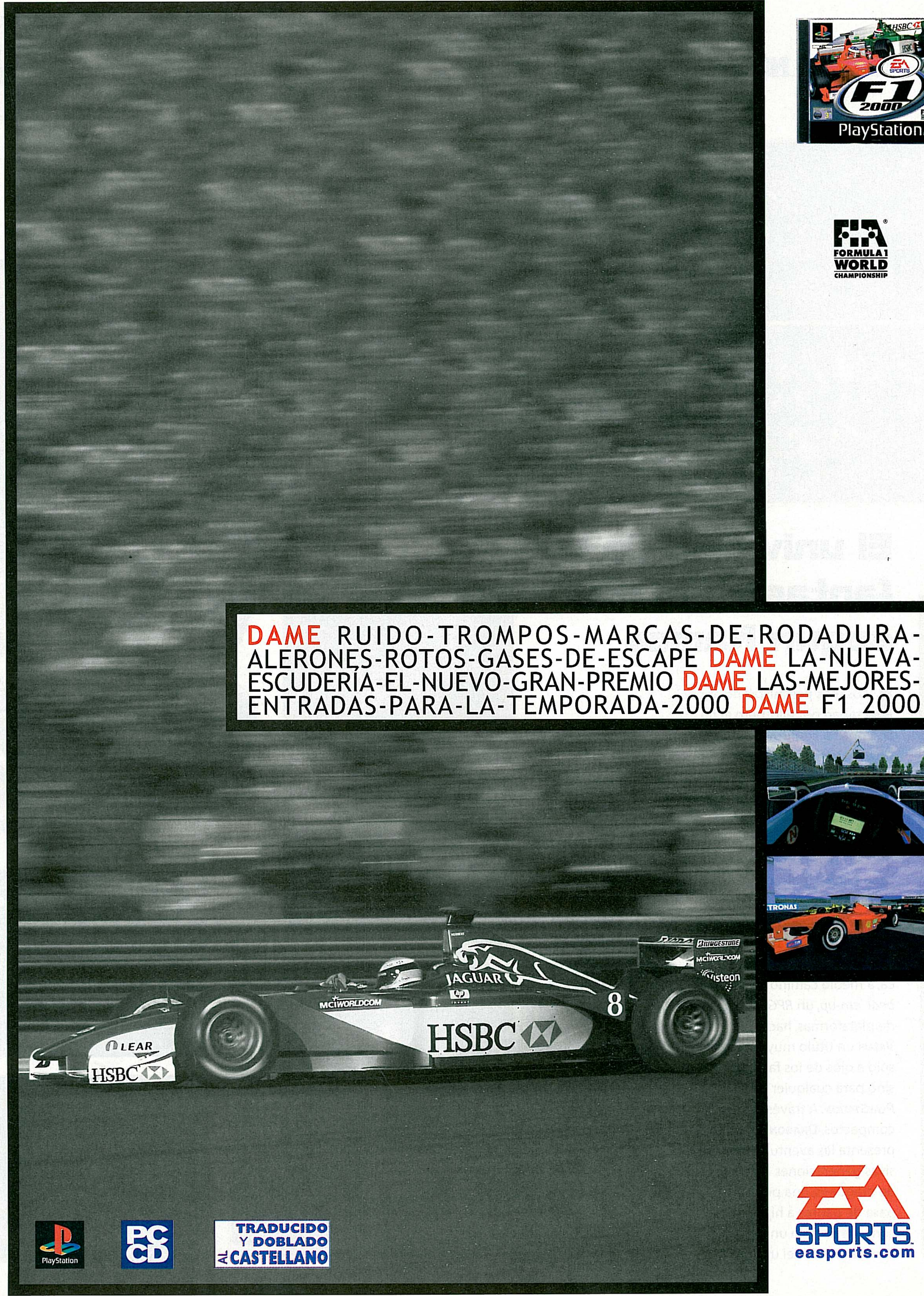




*Las celebraciones de los goles muestran uno de los momentos más espectaculares del programa. Como no podía ser de otra forma, la celebración de **Ronaldo** (con los brazos extendidos horizontalmente) es idéntica a la real.*




PlayStation
F1 2000
EA SPORTS
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
DAME RUIDO-TROMPOS-MARCAS-DE-RODADURA-ALERONES-ROTOS-GASES-DE-ESCAPE DAME LA-NUEVA-ESCUDERÍA-EL-NUEVO-GRAN-PREMIO DAME LAS-MEJORES-ENTRADAS-PARA-LA-TEMPORADA-2000 DAME F1 2000
PlayStation
PC CD
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
EA SPORTS
easports.com

# DRAGON VA










**SONY C.E.**
NAMCO
2 CD ROM



Japón








## El universo de la fantasía heroica según Namco

Los más pesimistas no apostaban por ello, pero al fin SCE nos ha confirmado que **Dragon Valor** sí llegará al mercado español, y lo que es mejor, con todos sus textos traducidos al castellano. Star Ocean: The Second Story y SaGa Frontier II se quedaron por el camino, pero todo parece indicar que no será así con este revolucionario *Action RPG* creado por NAMCO a partir de una vieja recreativa de 1984, Dragon Buster. Su mecánica, a medio camino entre un *beat´em-up*, un *RPG* y un *arcade* de plataformas, hace de **Dragon Valor** un título muy atractivo no sólo a ojos de los fans del Rol, sino para cualquier usuario de ***PlayStation***. A través de sus dos compactos, **Dragon Valor** nos presenta las aventuras de sucesivas generaciones de cazadores de dragones, una profesión que pasa de padres a hijos y que conlleva no sólo un perfecto conocimiento del uso de la

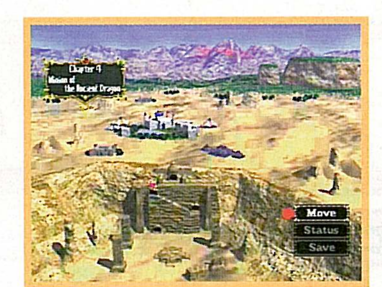
*El origen de* ***Dragon Valor*** *se remonta a 1984, con un clásico recreativo llamado Dragon Buster. De él* ***D. Valor*** *ha extraído el enfrentamiento con los dragones, el mapa y la opción de tomar diversos caminos.*



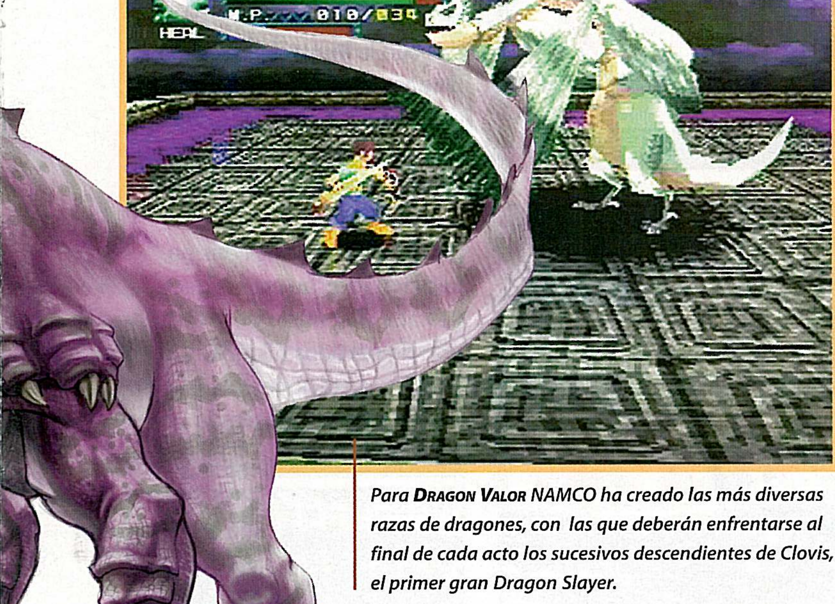




# LOR

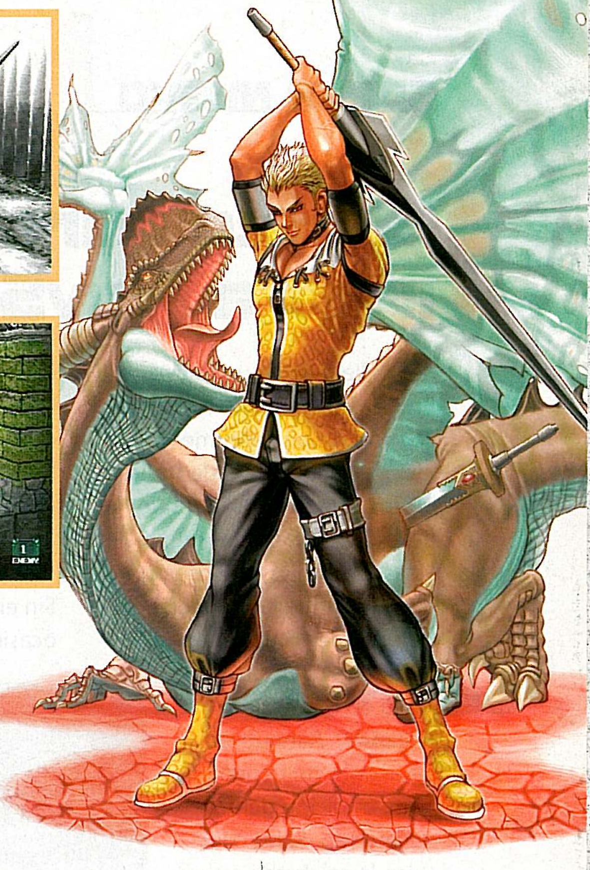






*Para **Dragon Valor** NAMCO ha creado las más diversas razas de dragones, con las que deberán enfrentarse al final de cada acto los sucesivos descendientes de Clovis, el primer gran Dragon Slayer.*



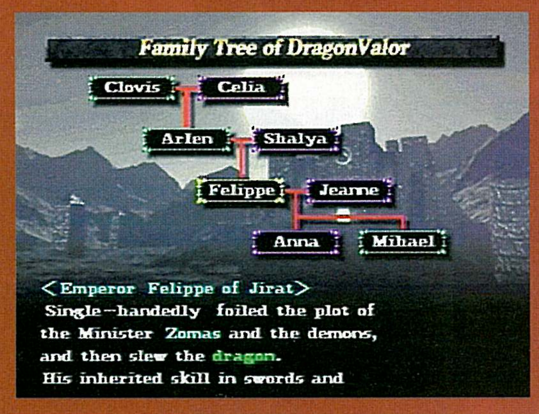


espada, sino tambíen el perfeccionamiento de diversas artes mágicas. Muchos de vosotros os preguntaréis qué tiene de revolucionario un título que a simple vista parece una versión *Super-Deformed* del Dungeon & Dragons de CAPCOM. La gracia de **Dragon Valor** es que es el propio jugador quien determina las fases posteriores y su protagonista (lo entenderéis fácilmente con sólo leer el cuadro de abajo). Puede que a nivel gráfico no sea todo lo impresionante que suelen ser las producciones NAMCO, pero os aseguro que **Dragon Valor** es muy divertido de jugar, y tras ver en acción al primer dragón os será difícil apartar el juego de vuestra mente. La versión en castellano se espera para un poco antes de verano, aunque con algo de suerte puede que llegue antes. **NEMESIS**



## El destino en tus manos

El gran acierto de **Dragon Valor** es la posibilidad de variar completamente el desarrollo de fases posteriores a través de determinadas situaciones. Aquí tenéis un ejemplo. En el primer acto del juego, si su protagonista (Clovis) llega hasta el jefe final sin llegar a conocer a la princesa (oculta en el castillo), acabará casándose con el otro personaje femenino de la historia (Carolina), que dará a luz un hijo (Kodel) que con los años se convertirá en un pirata. En cambio, si Clovis contacta con la princesa, tendrán un vástago llamado Arlen, que protagonizará fases completamente distintas a las de Kodel.









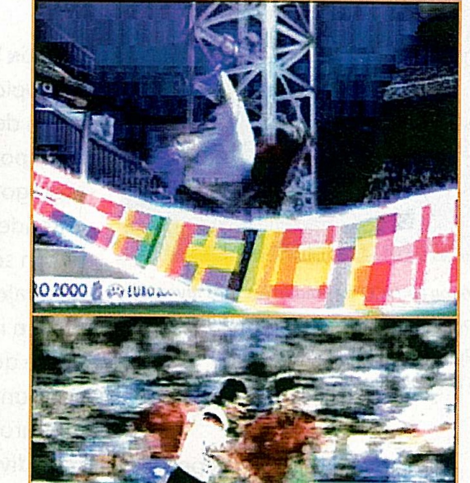

# EURO 2000

## El reto europeo llega a PlayStation

ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts
CD ROM
EE. UU.




La llegada de un nuevo acontecimiento futbolístico produce una enorme proliferación de títulos. Desde **Italia 90**, los videojuegos han sido fieles a todas las citas mundialistas. En este caso, el protagonismo lo toma la **Eurocopa de Selecciones Nacionales** (a disputar en el mes de Junio en **Bélgica** y **Holanda**). Aunque las Eurocopas no tienen tanta tradición dentro del mundo de las consolas, la celebrada en 1996 en **Inglaterra** ya tuvo un programa dedicado a la misma. Estamos hablando de EURO 96 ENGLAND, que aunque apareció sólo para la desaparecida ***SATURN***, llegó a ***PLAYSTATION*** con el título de ACTUA SOCCER, y sin la licencia oficial de la **Eurocopa**. Sin embargo, en esta ocasión los usuarios de ***PLAYSTATION*** van a poder disfrutar de todos los aspectos relacionados con la **Eurocopa de Selecciones** del año 2000. Así, como es habitual, los partidos se disputan en los estadios en los que va a celebrarse la fase final de la competición, utilizando el mismo formato de la misma. Relacionado con este aspecto destaca el anuncio de la inclusión de partidos históricos de anteriores ediciones, aunque en la *beta* analizada la citada











***INTRO AL ESTILO DE ELECTRONIC ARTS***
*En la línea de los anteriores simuladores deportivos de EA, en la intro incluida se realiza una magnífica composición de imágenes y sonido.*

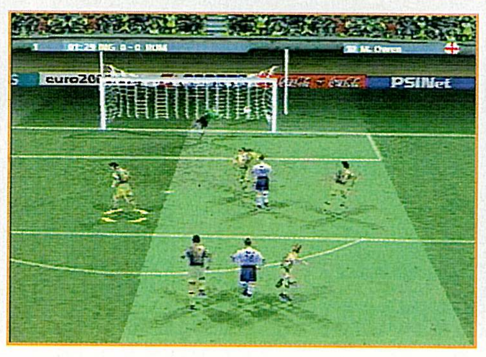



*La licencia oficial de la **UEFA** permite incluir jugadores reales. En este aspecto destaca la actualización, incluyendo futbolistas como **Molina**, **Paco**, o **Valerón** entre los seleccionados españoles.*





*Sólo se recogen selecciones europeas, tanto las clasificadas para la Eurocopa como las que no lo lograron.*





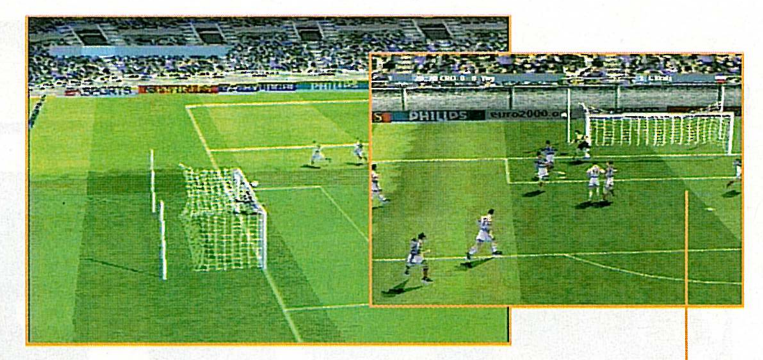

## Edita jugadores

Aunque las características físicas de los jugadores están bastante cuidadas, el editor permite establecer algunos detalles que han pasado por alto para los programadores. entre los aspectos modificables destacan algunos rasgos faciales.



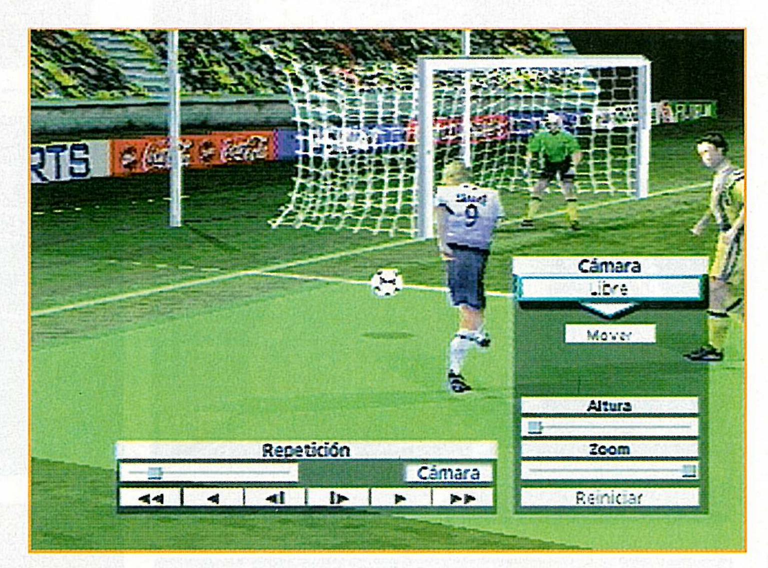






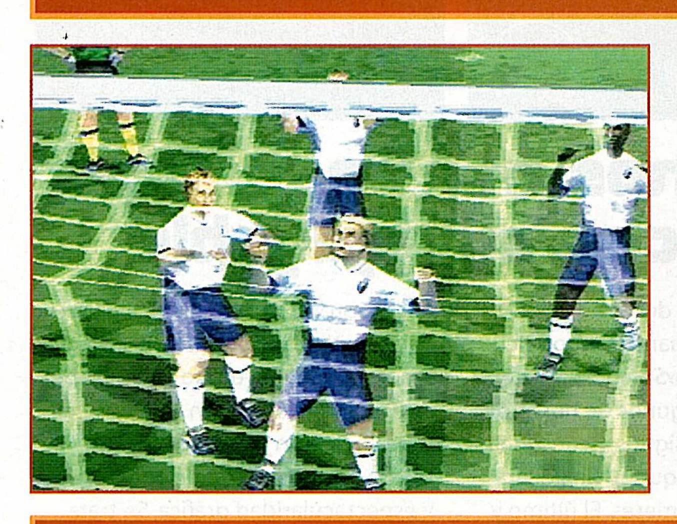

CAMARAS En el desarrollo de los partidos se pueden elegir varias perspectivas, fijando la inclinación y el zoom. En las repeticiones se amplían las posibilidades.

opción no ha sido aún incluida. Aunque la presencia de ELECTRONIC ARTS como creadora del programa pueda llevar a la idea de que el juego sigue los parámetros de los FIFA, el nuevo compacto presenta bastantes novedades. Así, se ha realizado una completa renovación gráfica tanto en los menús como en el desarrollo de los partidos de fútbol sobre el terreno de juego. En el apartado sonoro vuelven **Manolo Lama** y **Paco González**, los comentaristas que mejores resultados han logrado dentro de los simuladores futbolísticos. Si a todo ello le unimos las expectativas que está levantando la selección dirigida por **Camacho**, podemos estar ante una de las grandes revelaciones en el mundo de los títulos centrados en el mundo del fútbol que esperemos logre tan buenos resultados como nuestra selección. **CHIP & CE**



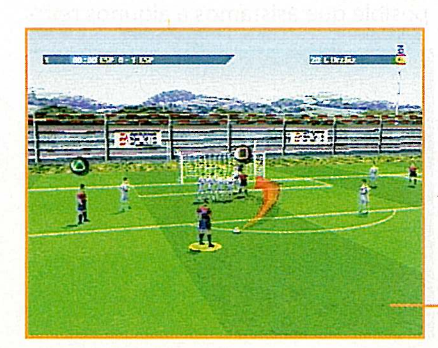



## Secuencias






Entre los aspectos que animan el habitual desarrollo gráfico de los partidos hay que destacar las diferentes secuencias. este aspecto, una de las constantes en las diferentes versiones de la saga FIFA, se muestra especialmente espectacular en la celebración de los goles. sin embargo, también aparecen en las protestas tras sancionar una falta, en el momento en el que se saca una tarjeta o cuando los jugadores han cometido un error.



JUGADAS PREDEFINIDAS Uno de los aspectos recogidos dentro del apartado táctico es la posibilidad de emplear jugadas predefinidas en los lanzamientos a balón parado.



SUPER NUEVO

# TEST DRIVE

**ACCOLADE**

Pitbull Syndicate

CD ROM — Reino Unido

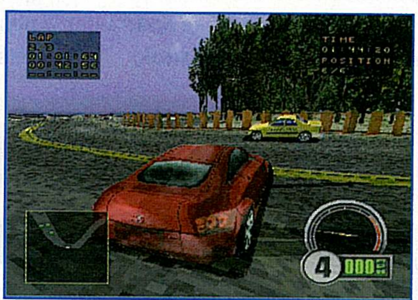






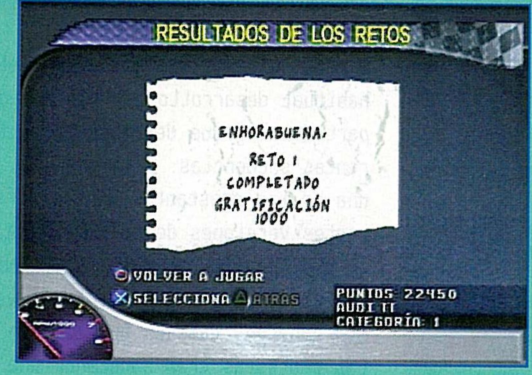

*Esta última edición conserva toda la emoción y espectacularidad de anteriores ediciones, pero se ha potenciado la jugabilidad y se han incluido los monumentos más conocidos de las ciudades presentes.*

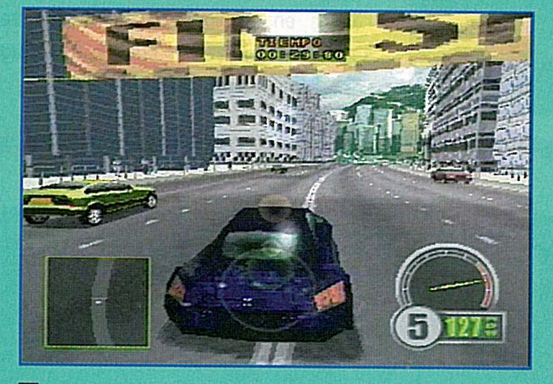




PlayStation • Conducción

## Nuevos retos



Estas pruebas especiales consistirán en completar un recorrido completo en un tiempo muy ajustado y con mucho tráfico y policía.

## Menos bonito, pero mucho más jugable

Cuando el gran debate de estos días, el de «¿cuanto tiempo de vida le queda a PLAYSTATION?», está en plena discusión, algunos de nosotros empezamos a ver signos incuestionables que anuncian que su fin llegará cuestión de pocos meses. El último y más evidente es que ACCOLADE y PITBULL han conseguido, por fin, dotar a su **TEST DRIVE 6** de la jugabilidad que tanto añoramos en sus antecesores. Es tan divertido y manejable que no importa que en esta esperadísima evolución hayan sacrificado buena parte de su tradicional belleza y espectacularidad gráfica. Se trata tan sólo de una versión *beta* y aún es posible que asistamos a algunos reto-





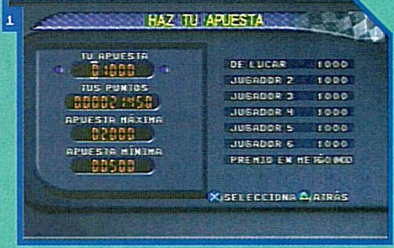






## Cosillas

En esta edición hay que vigilar unas cuantas cuestiones de cierta importancia. una, sin duda, son las apuestas y las mejoras del vehículo, pero hay bastantes más.








*1 Al principio no deberéis hacer apuestas muy elevadas. Cuando ya hayáis potenciado vuestro coche, será el momento indicado.*

*2 El modo de dos jugadores está bien, más o menos como el individual.*

*3 La policía de esta edición es un poco más lista y han sustituido la agresividad por un poco más de picardía.*

*Antes de comprar vuestro vehículo será bueno que prestéis mucha atención a la elección. Los precios de estas maravillas son tan altos que pasará algún tiempo hasta que tengáis dinero para otro.*



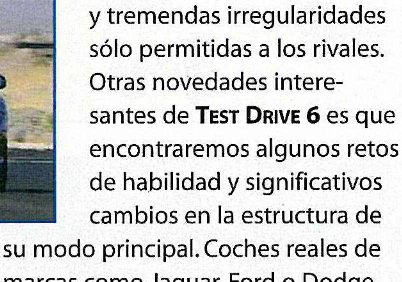












*En el recorrido por la ciudad de **Roma** tendremos que remontar las famosas escaleras de la Plaza de España. Saltos de impresión en los que cualquier contacto con nuestros rivales puede ser letal.*

ques en el diseño de los coches y recorridos, pero mucho tendrían que cambiar para que los vehículos actuales se acercaran a la perfección en el detalle y el preciosismo de anteriores entregas. Ahora son bastante rudimentarios y han perdido casi toda su gracia en materia de reflejos y efectos visuales en las carrocerías, pero su respuesta en el terreno es mucho más efectiva y sencilla de manejar y su comportamiento se ajusta a la perfección a lo esperado en la gran mayoría de las circunstancias. Por decirlo de otra manera, aquí el coche sí sigue las pautas más elementales del género y no como ocurría en los anteriores, que constantemente nos veíamos sorprendidos con situaciones irreales y tremendas irregularidades sólo permitidas a los rivales. Otras novedades interesantes de **Test Drive 6** es que encontraremos algunos retos de habilidad y significativos cambios en la estructura de su modo principal. Coches reales de marcas como Jaguar, Ford o Dodge, circuitos ambientados en ciudades como Londres, París o Roma, apuestas, la posibilidad de mejorar los coches, un modo de persecución policial y una banda sonora muy peculiar, son algunas de las muchas cosas que nos ofrecerá **Test Drive 6**. Todas importantes pero ninguna tanto como el hecho de que hayan logrado un juego de coches jugable y convincente. **DE LUCAR**

SUPER NUEVO

# RUGRATS: STUDIO TOUR

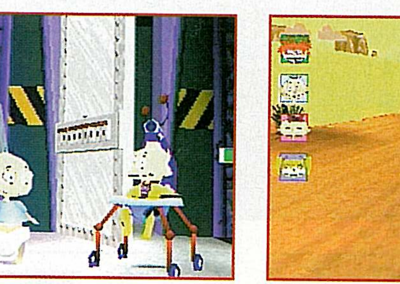
## Tommy y cía. visitan Hollywood

THQ

N-Space

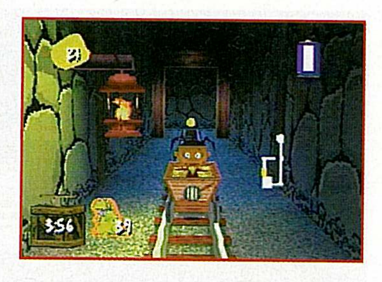
CD ROM

EE. UU.





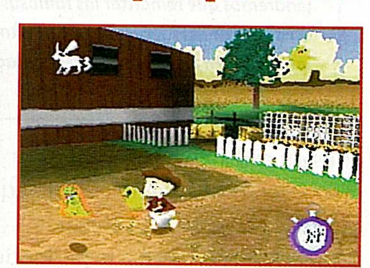
El primer juego para **PSX** protagonizado por los Rugrats, Search For Reptar, fue el ejemplo perfecto de cómo crear un título para los más pequeños sin renunciar a unos gráficos vistosos y una mecánica tan atractiva como para cautivar a más de un adulto. En esta misma línea, y contando con el mismo grupo de programación (N-SPACE), THQ nos presentan un nuevo juego protagonizado por Tommy, Angélica, Chucky y el resto del elenco de la serie de animación, emitida actualmente dentro del canal **Nickelodeon,** en **Canal Satélite Digital**. Un estudio de **Hollywood** es el escenario donde Tommy y sus amigos vivirán mil aventuras, a través de diversos *sets* de rodaje que reproducen los géneros cinematográficos más conocidos, desde *Westerns* hasta «pelis» de piratas o del espacio. Cada plató encierra de cuatro a cinco pruebas diferentes, que van desde la plataforma 3D más pura hasta niveles de disparo (con biberón), conducción y un sinfín de minijuegos, a los que se puede acceder además desde el menú de opciones para competir contra otro amigo. Entre estas minipruebas, N-SPACE no ha olvidado incluir el mayor acierto de la primera parte: el Minigolf. Técnicamente **Studio Tour** sigue la misma línea de brillantez gráfica mostrada en Search For Reptar, con personajes gigantescos y abundantes secuencias de introducción generadas por el *engine* del juego. Esta nueva joya para niños llegará a **España** en unos meses. Es de esperar que, al igual que su predecesor, lo hará con textos y voces en perfecto castellano. **NEMESIS**

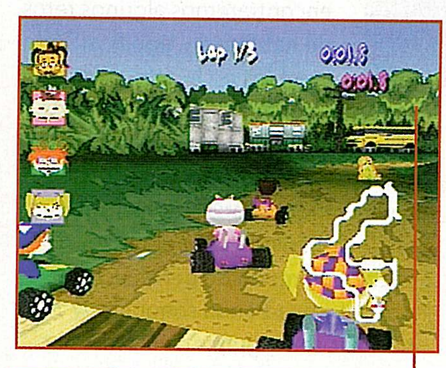


**Rugrats contiene todos los elementos para encandilar a los más pequeños**

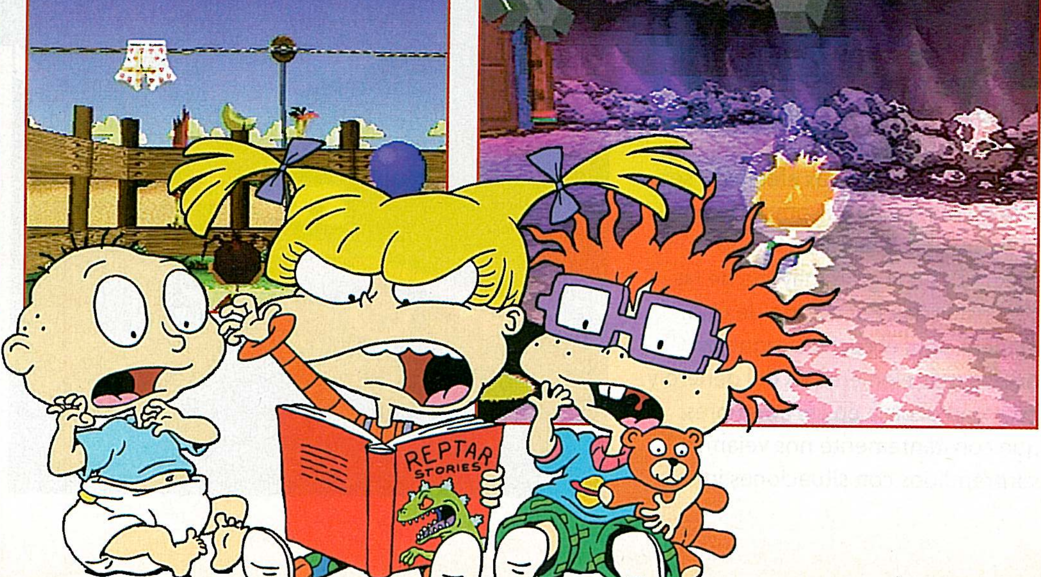
*N-SPACE ha incluido pruebas de disparos, aunque utilizando un biberón como arma.*

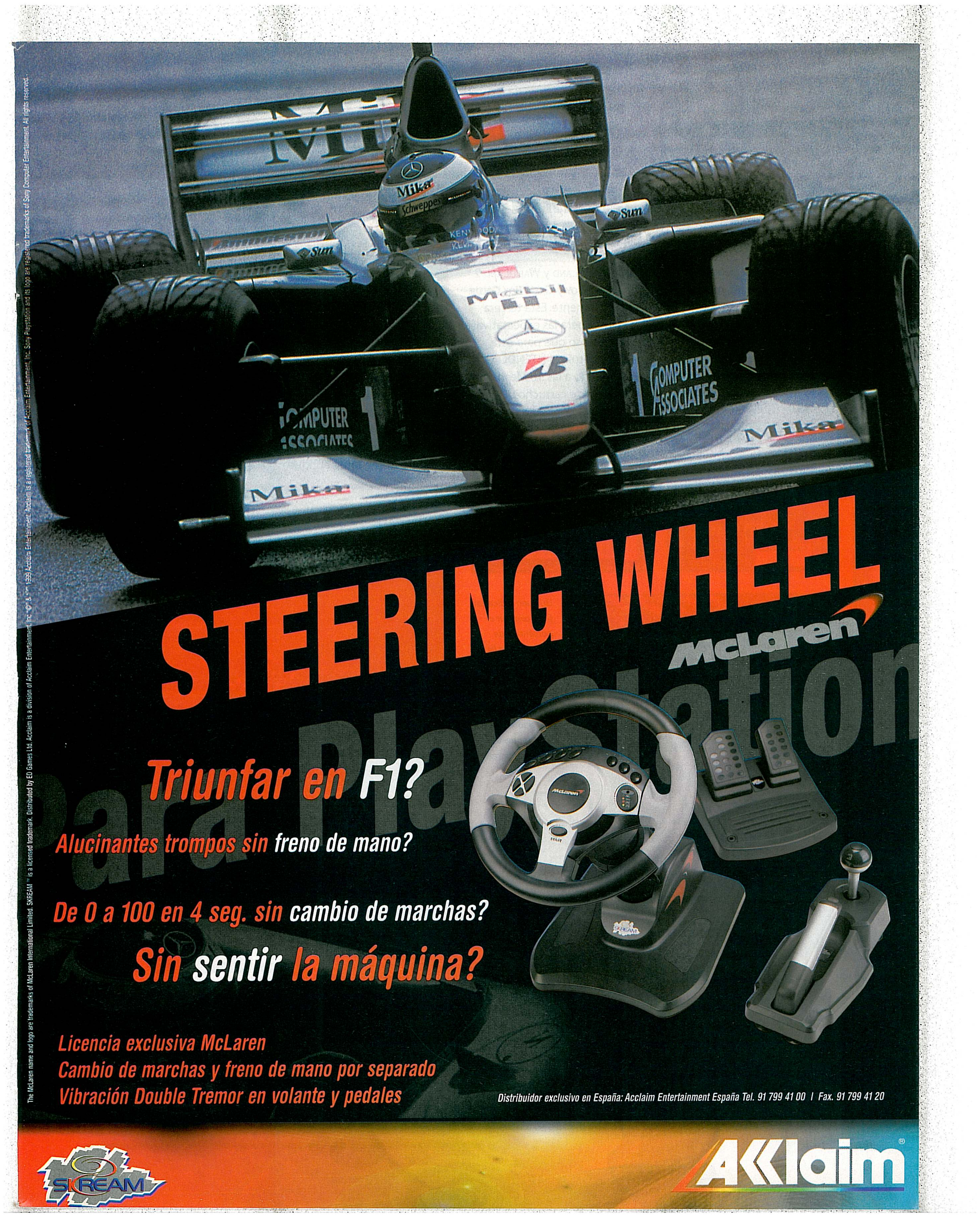






*Rugrats Studio Tour incorpora no sólo fases de plataforma. Hay pruebas shoot´em-up, carreras de karts y toda una colección de minijuegos que entusiasmarán a los usuarios más jovenes... y algún que otro padre.*





STEERING WHEEL
McLaren
Para PlayStation
Triunfar en F1?
Alucinantes trompos sin freno de mano?
De 0 a 100 en 4 seg. sin cambio de marchas?
Sin sentir la máquina?
Licencia exclusiva McLaren
Cambio de marchas y freno de mano por separado
Vibración Double Tremor en volante y pedales
Distribuidor exclusivo en España: Acclaim Entertainment España Tel. 91 799 41 00 / Fax. 91 799 41 20
SKREAM
Acclaim

SUPER NUEVO

# WARIOLAND 3

## El enemigo de Mario cobra ventaja

NINTENDO
Nintendo
16 Megas
JAPON



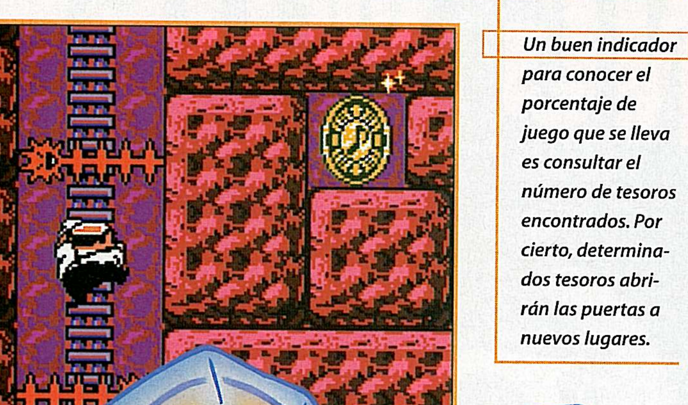

Puede parecer peligroso afirmar algo así, pero la verdad es que hoy por hoy Wario se ha ganado el carisma que Mario ha ido perdiendo en todos estos años. Y el relevo lo ha tomado tras haber protagonizado dos excelentes títulos como WARIOLAND y WARIOLAND 2 para ***GAME BOY*** y ***GAME BOY COLOR*** respectivamente. Esta tercera entrega supera las expectativas creadas, y eso que para este nuevo capítulo NINTENDO se han limitado a las 16 *Megas* de la mayoría de cartuchos. Qué habría ocurrido si la compañía japonesa se hubiese permitido el lujo de programar **WARIOLAND 3** sobre un cartucho con el doble de capacidad. Quizá en un futuro lo sepamos, aunque con la cercanía de ***GAME BOY ADVANCE***, es muy posible que una nueva entrega de la saga tenga a dicha consola como anfitriona de lujo. En todo caso, y lejos de simple suposiciones, lo que NINTENDO se dispone a comercializar es una nueva muestra de elegancia de la compañía nipona a la hora de crear más y mejores plataformas. Si las dos entregas anterio-

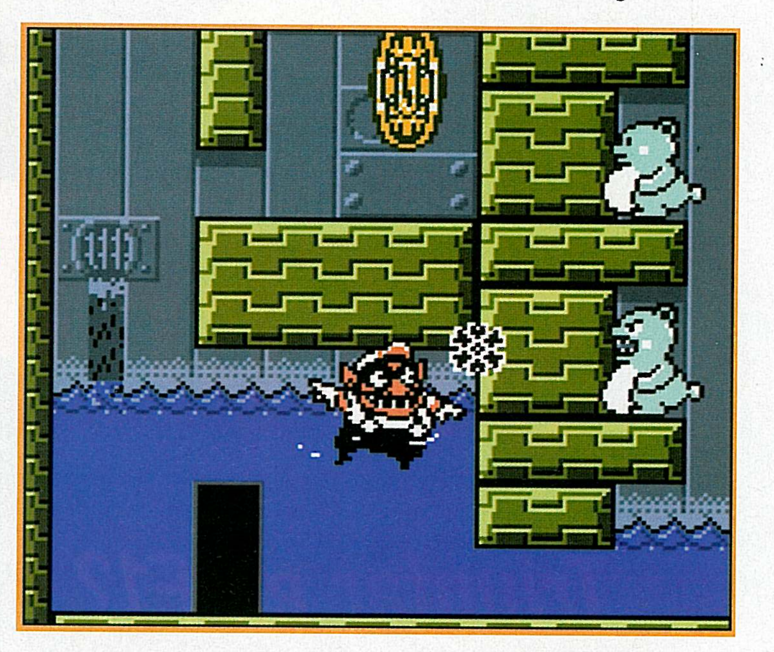






*Un buen indicador para conocer el porcentaje de juego que se lleva es consultar el número de tesoros encontrados. Por cierto, determinados tesoros abrirán las puertas a nuevos lugares.*





**Wario ya es el héroe más carismático de Nintendo**

### Wario Golf

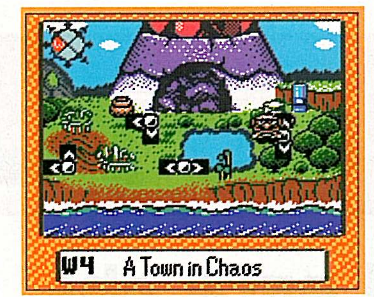


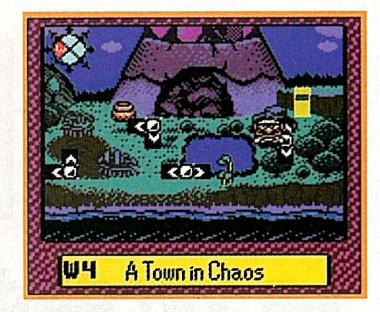

Determinados lugares sólo quedarán abiertos tras superar con éxito uno de los hoyos de WARIO GOLF.

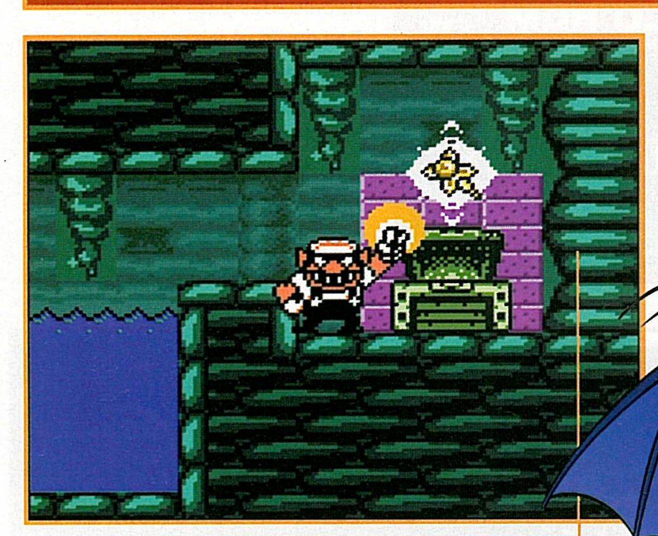
Game Boy Color • Plataformas

## Cuando llega la noche...

La característica más interesante de **WarioLand 3** radica en la dificultad de saber en qué momento hay que afrontar cada nivel, durante el día o durante la noche. Puertas que sólo estan abiertas durante el día, enemigos que sólo aparecen al llegar la noche... En fin, infinitas variables para complicar aún más la ya de por sí compleja originalidad de **WarioLand 3**.



*Después de encontrar la llave correspondiente, Wario no tiene más que buscar un cofre del mismo color. En su interior habrá un objeto que, dependiendo del tipo, otorgará a Wario nuevos movimientos o abrirá nuevos mapeados.*

## Enemigos natos

La imaginación de los programadores de **WarioLand 3** se ve perfectamente reflejada en los enemigos de final de nivel. Además, y por lo visto en estas primeras partidas, el número de éstos será muy abundante.

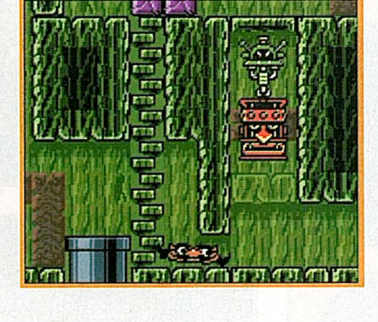






*A la derecha, una de las muchas transformaciones de Wario. No, no es lo que parece. No son los efectos de una sabrosa fabada, sino la consecuencia de haber pasado cerca de ese pequeñajo ser.*





res de WarioLand tenían un elevado nivel de complejidad (y un abundante tiempo de juego), en **WarioLand 3** éste se superará con creces. Así, uno de los elementos más interesantes del juego será la diferencia existente entre afrontar un nivel durante el día o el hacerlo durante la noche. Esto, que puede parecer algo relativamente sencillo, puede llegar a complicar notablemente el desarrollo del juego, puesto que llegará un momento en que no se sepa hacia dónde se debe tirar del carro. Por suerte, y para ayudar a Wario, habrá una figura secreta que, escondida en el Templo (en el primer mapeado), sugerirá a Wario el siguiente lugar a visitar. El objetivo de este último, por cierto, es el de encontrar los cien tesoros escondidos, que se encuentran alojados de cuatro en cuatro en los veinticinco niveles del juego. En cuanto a las transformaciones de Wario, éstas se han aumentado en un número de seis, incluyendo la posibilidad de volverse invisible, transformarse en vampiro o en bola de nieve, entre otros. Por supuesto habrá otras interesantes novedades, como la posibilidad de acceder a cualquier nivel sin necesidad de acabarlos todos primero. En todo caso, para analizarlos habrá que esperar a los próximas días, cuando NINTENDO lance **WarioLand 3**, además, en castellano. **J. C. MAYERICK**



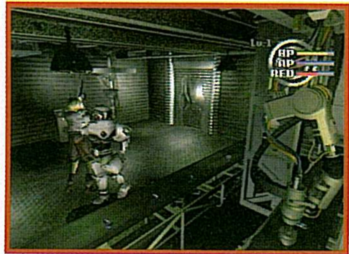
SUPER NUEVO

# GALERIANS

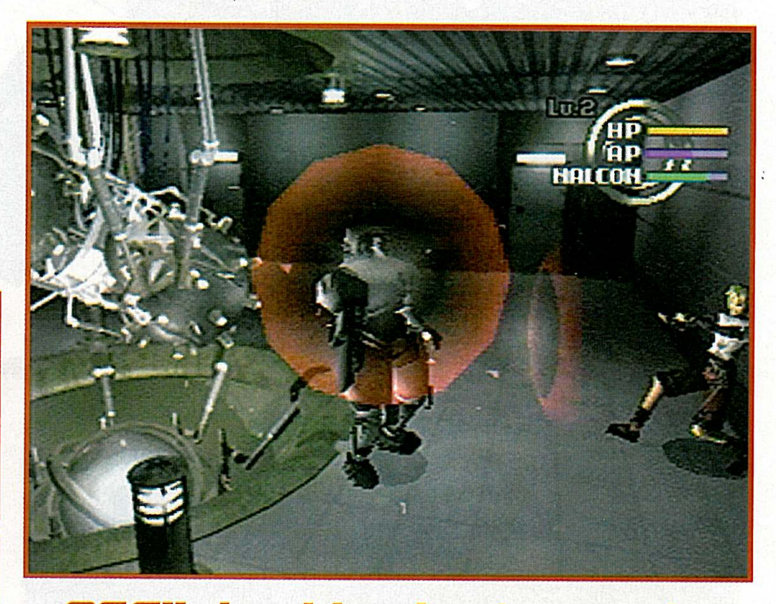


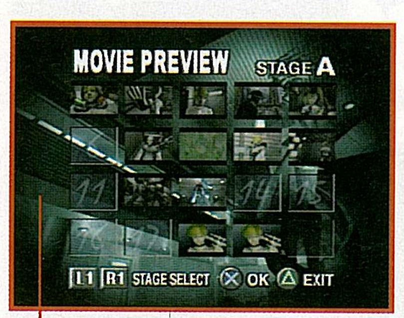

ASCii
Crave Ent.
3 CD ROM
Japón

## La verdad está ahí fuera



Teníamos pocas esperanzas de que este título llegara a **Europa**, y sin embargo, CRAVE ENTERTAINMENT nos ha dado una grata sorpresa al distribuirlo en el viejo continente. **GALERIANS** se convierte en una clara alternativa a RESIDENT EVIL, y sin llegar a ser tan tétrico como SILENT HILL, sí es el primero que utiliza los fenómenos paranormales como principal motivo del juego. El protagonista es un adolescente que ha sido víctima de una compañía que investiga los efectos de drogas sintéticas para aumentar el potencial psíquico de las personas. Después de una de las sesiones, Rion despierta y descubre los poderes que ha adquirido. Desde ese momento empleará sus nuevas habilidades para vengarse del Dr. Lemm, el misterioso dirigente de la compañía y de sus esbirros. Primero deberá hallar el *Beeject*, una pistola que le permitirá inyectarse las sustancias que le confieren poderes. El mes que viene os ofreceremos cumplida información. R. DREAMER



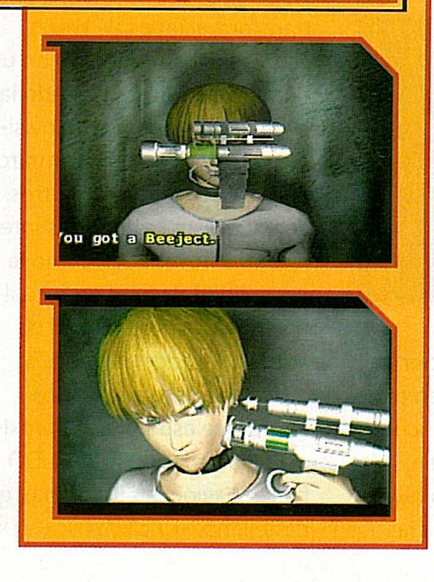

*LAS SECUENCIAS* **GALERIANS** *cuenta con una opción que te permitirá ver las secuencias FMV que hayas descubierto de las más de 60 que atesora este título.*





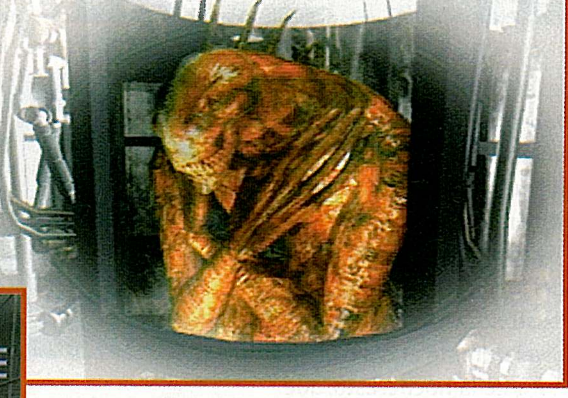
**ASCII da vida al más espeluznante y macabro de todos los Survival Horror que hemos visto hasta la fecha**

### Beeject







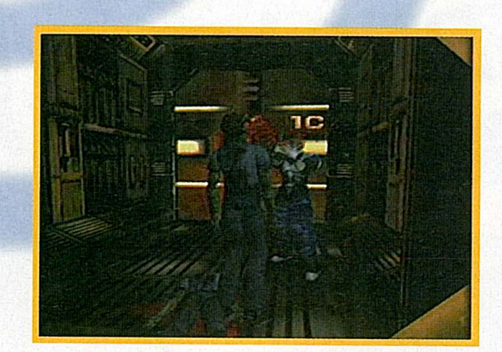


*Con el botón triángulo podrás inspeccionar objetos, y si contienen información oculta, tu poder psíquico te ofrecerá una pista de lo que tienes que hacer.*

# CARRIER

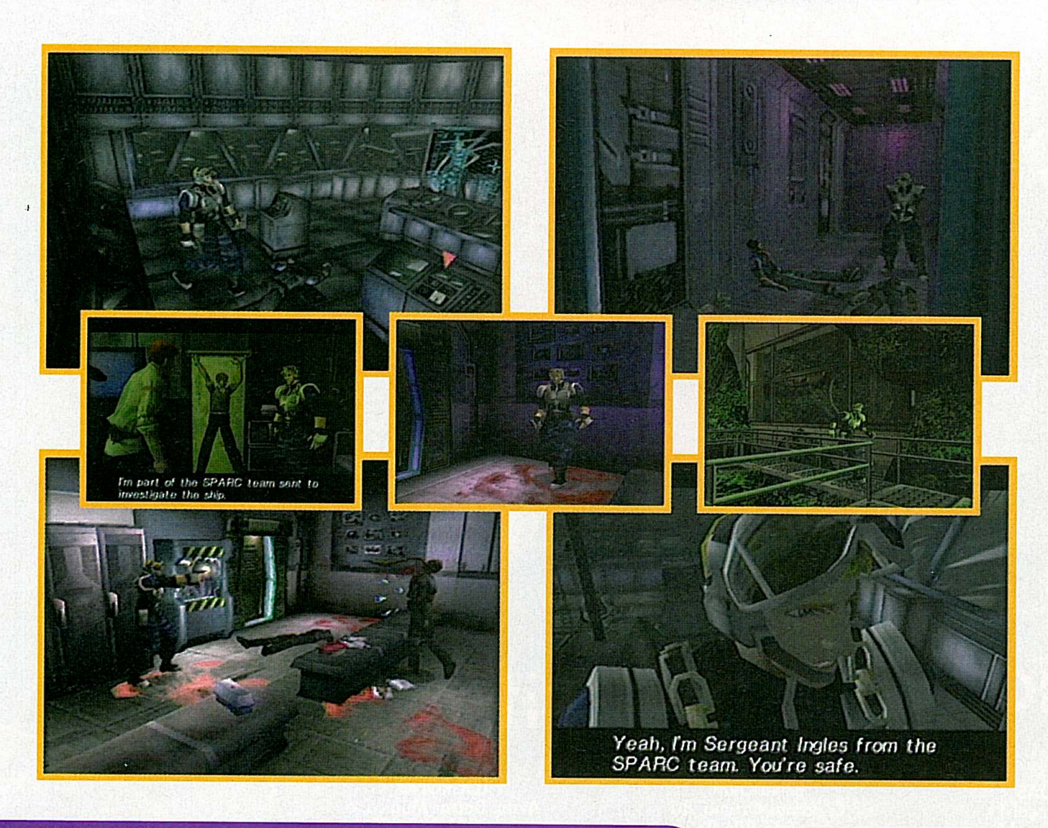
**LAS DIFERENCIAS ENTRE LOS PAÍSES DEL NORTE Y LOS DEL SUR HAN PROVOCADO LA GUERRA ENTRE AMBAS PARTES. LA ALIANZA DE PAÍSES DESARROLLADOS HA PREPARADO UN EQUIPO DE FUERZAS ESPECIALES CON LA MISIÓN DE DESARTICULAR LAS BANDAS TERRORISTAS PROCEDENTES DEL HEMISFERIO SUR DEL PLANETA.**

Con este trasfondo de contienda mundial, comienza la aventura de CARRIER, cuando un escuadrón de las fuerzas SPARC aterriza a duras penas sobre un portaaviones creyendo que ha sido saboteado por terroristas de la Cruz del Sur. Sin embargo, para su sorpresa se encuentran con un navío fantasma repleto de monstruosos seres. A partir de aquí, el argumento del juego nos va desvelando poco a poco que el causante de la mutación producida en los tripulantes ha sido producida por un extraño virus llamado ARK. Por suerte, todavía quedan supervivientes repartidos por las inmensas salas del barco que será necesario rescatar antes de que las criaturas, víctimas del virus, terminen con su vida. Como es fácil de prever, la dinámica del juego es idéntica a la de cualquier RESIDENT EVIL. Y el nivel gráfico es aceptable, aunque a estas alturas, con BIOHAZARD CODE VERONICA en mente, es difícil acercarse a una imitación de la saga de CAPCOM como la que ha realizado JALECO con este título. Apenas ofrece nuevas aportaciones al género, y los escenarios, al limitarse al espacio del barco, no aportan una variedad consistente. De todas formas, mientras que la bestia de CAPCOM llega a nuestro país, los amantes del *Survival Horror* pueden aventurarse en los camarotes y las salas del Heimdal a modo de aperitivo. R. DREAMER




*Jack Ingles acaba con uno de los monstruos. A veces hay que utilizar el escáner para ver a los que son invisibles.*




## Scanner

**Antes de hablar con los tripulantes vivos del barco, asegúrate de que ninguno esté infectado por el virus ARK. Para ello cuentas con un escáner que te permitirá evitar cualquier tipo de riesgo.**










## ficha técnica

- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● SURVIVAL HORROR
- COMPAÑIA ● SEGA
- PROGRAMADOR ● JALECO
- PAIS ● JAPON

# EVERYBODY'S

## La segunda parte de una genialidad













*Al principio sólo podremos jugar con tres personajes, pero luego podremos elegir hasta al protagonista de* MEDIEVIL.

Una vez más, el dicho popular «segundas partes nunca fueron buenas» no va a ser válido en el mundo de los videojuegos. **EVERYBODY'S GOLF 2** tenía el difícil papel de superar al que para muchos de nosotros ha sido el mejor juego de golf de ***PLAYSTATION*** pero, con unos cuantos retoques muy bien elegidos, han logrado llegar aún más lejos que su antecesor. Cuando todos esperábamos que esta secuela se acercara a lo visto en MARIO GOLF de ***NINTENDO 64*** o de ***GAME BOY COLOR***, **EVERYBODY'S GOLF 2** se ha mantenido en la línea de la primera parte realizando buena parte de las mejoras en todo el entorno gráfico y en todo lo referente a cámaras y efectos visuales. Los personajes, como era de esperar, son tan pintorescos, exóticos y divertidos como siempre, pero con una media de edad algo superior y un aspecto que en ocasiones ronda lo absolutamente grotesco. En lo que se refiere a la mecánica y a los modos de juego, hay algunas incorporaciones interesantes, que afectan sobre todo al desarrollo de nuestra carrera profesional, pero la verdad es que son mínimas. Divertido como pocos, rápido y tremendamente manejable y eficaz en los controles, **EVERYBODY'S GOLF 2** vuelve a ser todo un modelo en este género y un ejemplo de cómo se puede contentar al más exigente de los jugadores sin olvidarse de los que empiezan. No hay grandes novedades en torneos, tampoco se ha incluido el esperado modo historia, pero ahora










**En esta entrega se han añadido un montón de elementos brillantes que potencian, aún más, su enorme jugabilidad**

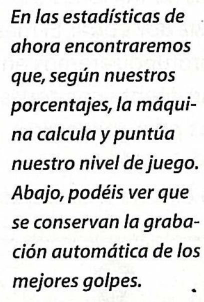




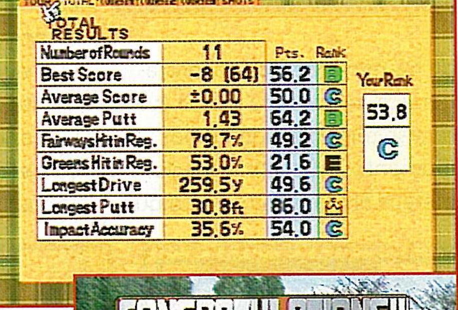


encontraremos el aliciente de las temporadas y los extras por ganar un torneo. Palos especiales con más potencia, pelotas de golf que toman mejor los efectos, nuevos *caddies*, más cámaras para las repeticiones o, incluso, nuevos fondos de pantalla son algunos de los extras que podremos lograr si quedamos primeros. Para terminar, una buena noticia para los amantes del juego sucio es que **Everybody´s Golf 2** nos permitirá grabar al final de cada hoyo y no como en el anterior, que nos forzaba a esperar nada menos que hasta el hoyo 9. **DE LUCAR**



*En las estadísticas de ahora encontraremos que, según nuestros porcentajes, la máquina calcula y puntúa nuestro nivel de juego. Abajo, podéis ver que se conservan la grabación automática de los mejores golpes.*



TOTAL RESULTS

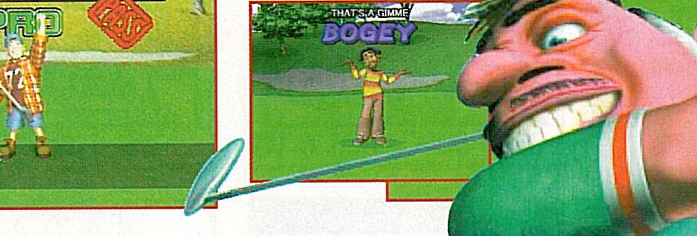
| | | Pts. | Rank |
|---|---|---|---|
| Number of Rounds | 11 | | |
| Best Score | -8 (64) | 56.2 | B |
| Average Score | ±0.00 | 50.0 | C |
| Average Putt | 1.43 | 64.2 | B |
| Fairways Hit in Reg. | 79.7% | 49.2 | C |
| Greens Hit in Reg. | 53.0% | 21.6 | E |
| Longest Drive | 259.5y | 49.6 | C |
| Longest Putt | 30.8ft | 86.0 | [illegible] |
| Impact Accuracy | 35.6% | 54.0 | C |

Your Rank: 53.8 C









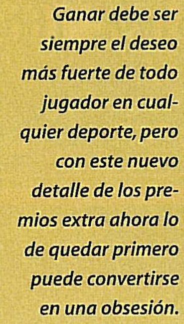

## Nuevos Premios

Una de las grandes novedades de **Everybody´s Golf 2** es la inclusión de una larga serie de curiosos premios por quedar primeros en cada uno de los campeonatos. Palos nuevos que llegan más lejos, pelotas de más calidad y una larga serie de rarezas como nuevos locutores o fondos de pantalla son algunos de ellos.









*Ganar debe ser siempre el deseo más fuerte de todo jugador en cualquier deporte, pero con este nuevo detalle de los premios extra ahora lo de quedar primero puede convertirse en una obsesión.*



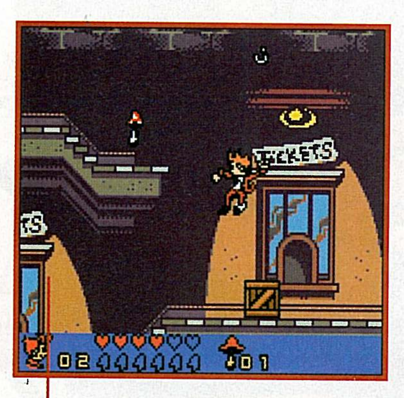
SUPER NUEVO

# SPIROU

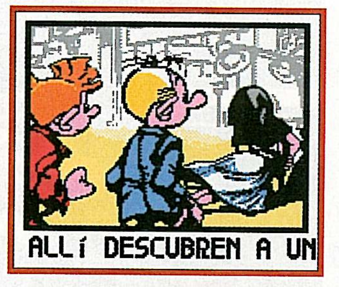
## Reaparece el genial héroe del cómic

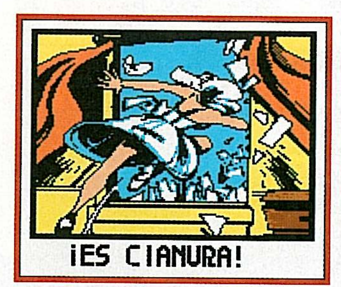
UBI SOFT
Planet Int.
8 MEGAS
Francia

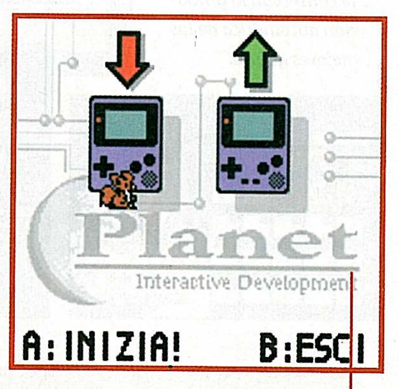
UBI SOFT parece haber metido la quinta marcha, por lo menos en lo que a **GAME BOY COLOR** se refiere, y junto a la también francesa INFOGRAMES, está poniendo en liza un extensísimo catálogo de títulos, todos ellos con una calidad fuera de toda duda. **SPIROU** es una buena muestra de ello, pues no en vano ha encargado dicho proyecto a un grupo de programación como PLANET INTERACTIVE, que ya tuvo el acierto de programar un excelente plataformas como PAPYRUS, que también desarrolló para UBI SOFT. Al igual que éste, se ha prestado una especial atención al entorno gráfico del juego, aunque respetando siempre la originalidad del cómic con el que tan buenos ratos hemos pasado todos. También le unirá a PAPYRUS esa sensación de inercia que emanaba de cada uno de los movimientos del protagonista, lo que hará que la aventura se torne trepidante por momentos. Mención especial merece el magnífico efecto que que se ha creado para simular el paso de una viñeta a otra. Para despertar las sensaciones del cómic también ayudan los diferentes cinemas que se muestran antes de cada nivel, en los que se ha tratado de conservar la esencia del tebeo original, algo tremendamente difícil teniendo en cuenta las limitaciones de color de **GAME BOY COLOR**. El mes que viene profundizaremos en un título que cuenta con todas las papeletas para convertirse en todo un éxito. Méritos le sobran para ello. **J. C. MAYERICK**



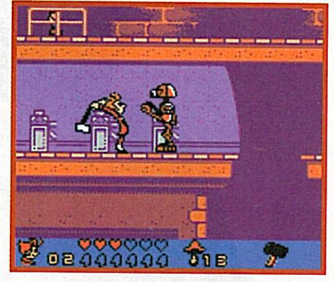

En **SPIROU** para **GAME BOY COLOR**, la esencia del cómic se ha conservado hasta límites insospechados. De hecho, la sensación de estar jugando sobre el propio tebeo es total.



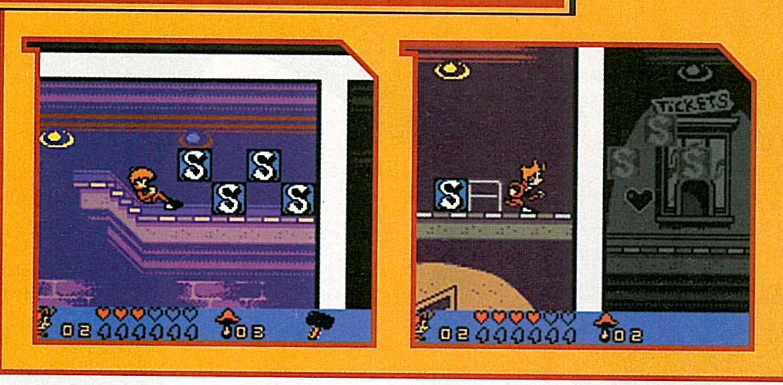

Como todos los juegos de UBI SOFT, **SPIROU** contará con la opción Ubi Key, desde la que es posible intercambiar información con otros jugadores a través del puerto de infrarrojos.

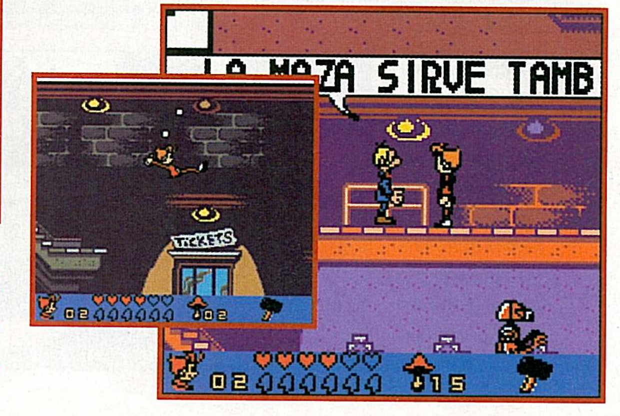





### De viñeta en viñeta

*La gente de PLANET INTERACTIVE ha creado un efecto, el cambio de viñeta, realmente sorprendente, que aunque no es ninguna novedad, sí lo es en una plataforma como **GAME BOY COLOR**. COMIC ZONE para **MEGA DRIVE** ya lo puso en práctica, aunque mucho antes un tal BATMAN para **SPECTRUM**, **COMMODORE** y compañía ya hizo algo semejante.*




**Spirou pondrá en práctica un genial efecto que permite jugar como si de un tebeo se tratara**

Game Boy Color • Plataformas

SUPER NUEVO

# GAUNTLET LEGENDS

MIDWAY

Midway

CD ROM · EE. UU.

## Los clásicos no morirán nunca











Aunque muchos denuncien la falta de originalidad, está claro que no hay apuesta más segura dentro de la industria del videojuego que actualizar un título clásico. Eso es lo que hizo hace dos años MIDWAY en los salones recreativos con el legendario GAUNTLET de ATARI GAMES. La inolvidable recreativa del guerrero, la valkiria, el arquero y el mago vivió una segunda juventud gracias a los gráficos 3D y la incorporación de *final bosses* y todo un ejército de nuevos enemigos. Aquel invento se bautizó com **GAUNTLET LEGENDS**, y ahora llega a los principales sistemas domésticos (***PLAYSTATION***, ***DREAMCAST*** y ***N64***). De momento sólo tenemos entre las manos la entrega ***PSX***, que aunque ha perdido por el camino la opción de cuatro jugadores simultáneos, lo compensa de algún modo con unos gráficos sorprendentes que alcanzan los 60 *fps*. Tan adictivo como el clásico de los 80, este nuevo GAUNTLET poligonal incorpora la friolera de 50 tipos de enemigos diferentes, cuatro personajes secretos para elegir y una tonelada de niveles que explorar en compañía de un amigo. ¿Nos llegará **GAUNTLET LEGENDS**? La última palabra la tiene INFOGRAMES. **NEMESIS**



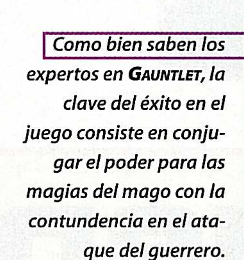

**Conversión directa de una reciente recreativa, Gauntlet Legends actualiza uno de los mayores clásicos de Atari**



*Los amantes del clásico de ATARI disfrutarán a lo grande con los incontables detalles extraídos de la COIN-OP de los 80, como las fases de bonus.*




*GAUNTLET LEGENDS permite no sólo elegir jugador entre los cuatro personajes míticos (Warrior, Valkyrie, Archer y Wizard), sino diferentes trajes para cada uno.*



*Como bien saben los expertos en GAUNTLET, la clave del éxito en el juego consiste en conjugar el poder para las magias del mago con la contundencia en el ataque del guerrero.*




*La entrega para NINTENDO 64 (de la que hemos extraído esta pantalla), sí respeta la posibilidad de jugar junto a tres amigos. Es de esperar que la versión DREAMCAST también lo haga.*



# Tokyo GAME SHOW

por R. DREAMER & THE ELF

**Tokio** nos engulló en la vorágine de sus calles atestadas de peatones, casi siempre a la carrera, y atrapándonos de lleno en la fiebre consumista que extiende sus redes por toda la ciudad. carteles de neón dando vida a la noche, anuncios recubriendo los rincones más inverosímiles y el inevitable barrio eléctronico, **akihabara**, una cita ineludible para los amantes de este mundillo y, como principal objetivo, nuestra cita con el **Tokyo Game show**.

No ha sido este un **Tokyo Game Show** muy generoso en novedades. La mayoría de los títulos ya habían sido presentados en el **TGS** de otoño y en el **PlayStation Festival**, y lo que es peor, productos de la talla de Gran Turismo 2000 y Dark Cloud, por poner un ejemplo, brillaron por su ausencia. Por suerte, otros estuvieron a disposición del público, incluso con *demos* jugables o apetitosos vídeos que están mostrando lo que se puede llegar a conseguir con las consolas de




スキ魚がうなのミスキ魚がう

**En el Tokyo Game Show tuvimos la oportunidad de contemplar las últimas producciones de las compañías más punteras del sector**

nueva generación. Así, SEGA fue una de las compañías que más sorpresas aportó a esta edición del **Tokyo Game Show**, con auténticas delicias para los ojos y dando especial importancia a su línea de juegos *on-line*. Por otro lado, resultó agradable volver a la capital nipona y disfrutar de los grandes contrastes que ofrece una ciudad de casi 30 millones de habitantes, conjugando la tradición con una modernidad de una forma que desconcierta completamente a los visitantes.





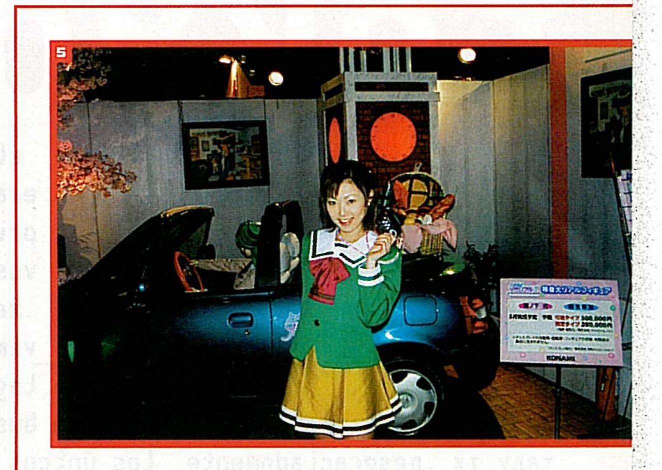


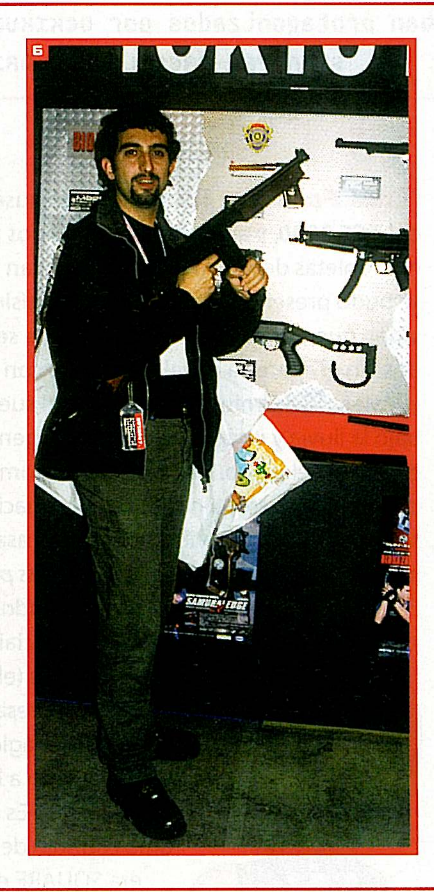


# La nueva gene

スキ魚キミがような





スキ魚キミがような




OKYO
AME
SHOW
2000
SPRING





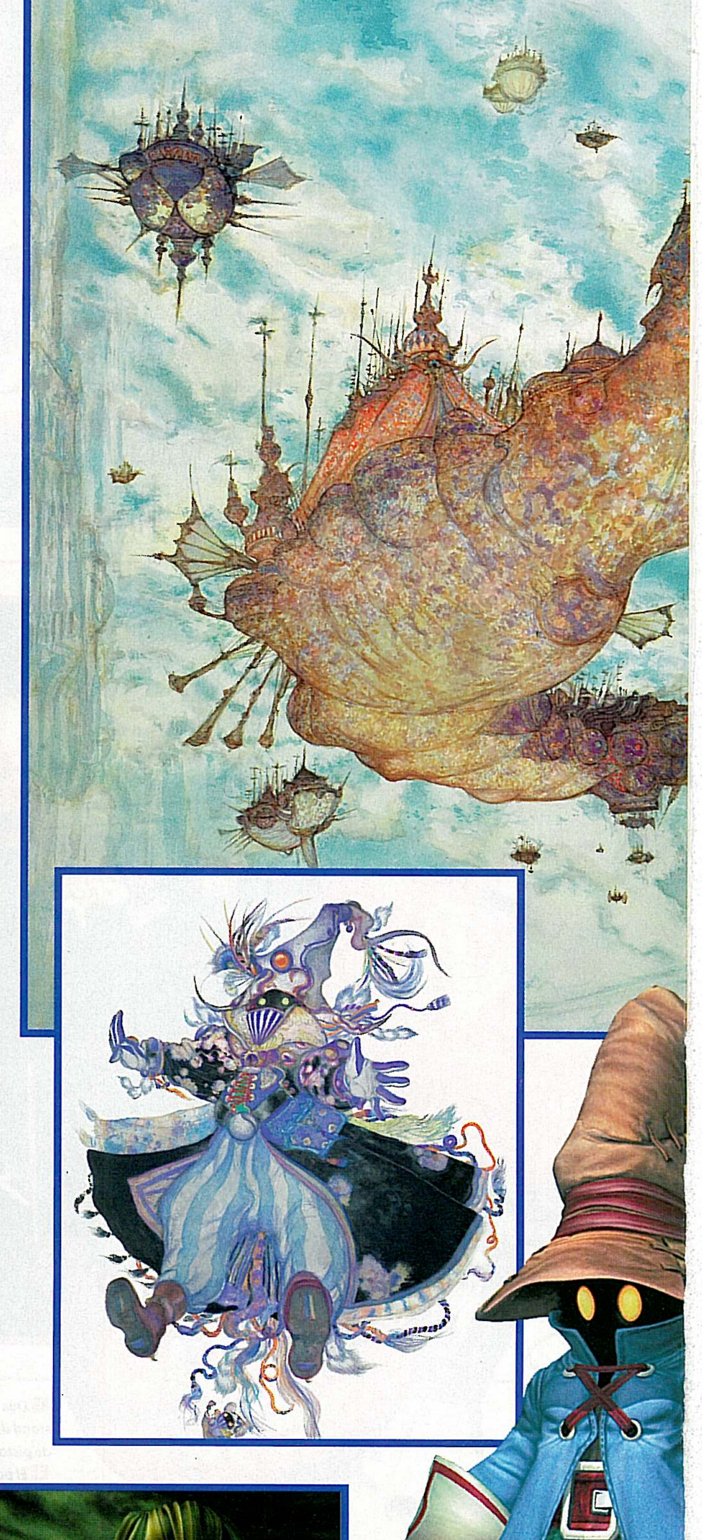

1 Dos bellezas niponas del stand de Atlus obligadas a punta de pistola a posar con **The Elf**.
2 El público asistente abarrotaba los expositores en busca de las últimas novedades.
3 Las bailarinas de NAMCO animaron el show.
4 KONAMI presentó la nueva serie Bemani para **Coin Op**.
5 Tokimeki Memorial cobró vida durante la feria y su protagonista posó para nuestra cámara vestida de esta guisa.
6 **R. Dreamer** no pudo evitar empuñar las poderosas armas de la saga Biohazard.
7 Las mascotas de SONY se marcaron un bailoteo lamentable ante la falta de novedades.

# ración al poder

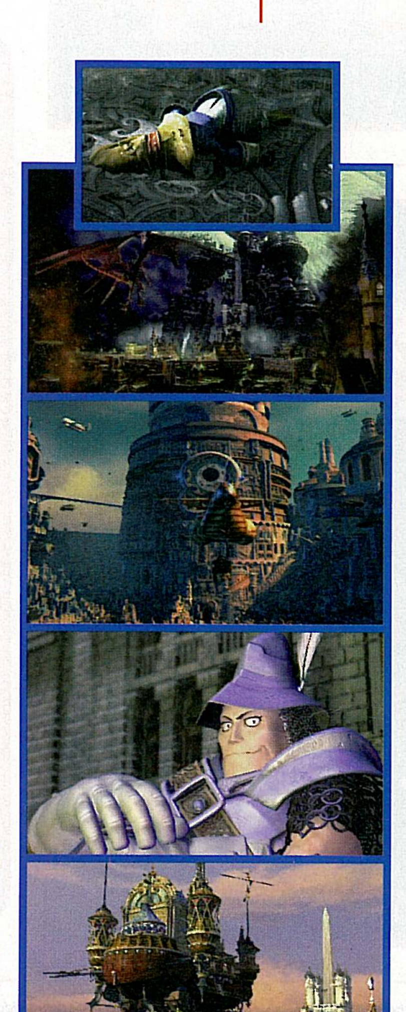
# tokyo GAME SHOW

# SQUARESO

el stand de SQUARE era uno de nuestros principales objetivos en el TOKYO GAME SHOW. en cuanto vimos a lo lejos el logotipo de la compañía, nos lanzamos como locos en busca de FINAL FANTASY IX. Desgraciadamente, los únicos títulos jugables estaban protagonizados por GEKIKUKAN PRO-BASEBALL, ALL STAR PRO-WRESTLING y DRIVING EMOTION TYPE-S.



**Final Fantasy IX.** Fue el gran ausente del **TGS 2000**, y aunque veáis estas dos páginas repletas de información gráfica, tan sólo se pudo presenciar en directo un cortísimo vídeo que apenas superaba los veinte segundos. En él aparecía el bello logotipo con el «Cristal», Vivi Ornitier yaciendo en el suelo bajo la lluvia y una secuencia de imágenes de vídeo del juego. Nada más. Pero como no queríamos dejaros sin sabrosa información sobre la nueva maravilla de SQUARE, asaltamos el *stand*, nos hicimos con un *press pack* y aquí tenéis el resultado. FFIX ya tiene fecha oficial de salida en **Japón** (el 19 de Julio), y regresa con el elemento mágico que dio origen a la saga: el «Cristal». Es el último capítulo de la era SQUARE en *PLAYSTATION*, y



*ZIDANE TRIBAL*
El protagonista del juego
SEXO: masculino
EDAD: 16 años





**Final Fantasy IX sólo estuvo presente en el stand de Square en forma de vídeo de**




se merecía un final así. En estas páginas tenéis a tres de los ocho principales protagonistas, aunque hace apenas unas horas se ha desvelado el nombre de los otros cinco, que son Garnet Tail Alexandros, Kuina Quen, Flier Crescent, Salamander Coral y Eiko Callor. En el **Tokyo Game Show** también pudimos ver un vídeo con **Hironobu Sakaguchi** (director de la serie) y **Yoshitaka Amano** departiendo tranquilamente sobre el último capítulo de FF. El prestigioso ilustrador y diseñador de personajes encargado de dar vida gráficamente a los seis primeros capítulos de la saga ha vuelto por la puerta grande. También ha sido confirmado una vez más el maestro **Uematsu** a los mandos de la banda sonora. Poco más se puede contar, además de la participación de cuatro personajes simultáneos en las batallas, una duración media de 40 horas, diferentes caminos para avanzar en la aventura y el entorno más místico y fantástico de toda la saga. FFIX recupera la magia del pasado para escribir su futuro.

***VIVI ORNITIER***
Hijo de un Black Mage
SEXO: masculino
EDAD: 9 años

***ADELBERT STEINER***
Caballero del reino de Alexandria
SEXO: masculino
EDAD: 33 años

**cortísima duración, apenas veinte segundos. Fue la gran decepción del TGS 2000**

# tokyo GAME SHOW

# SQUARESO

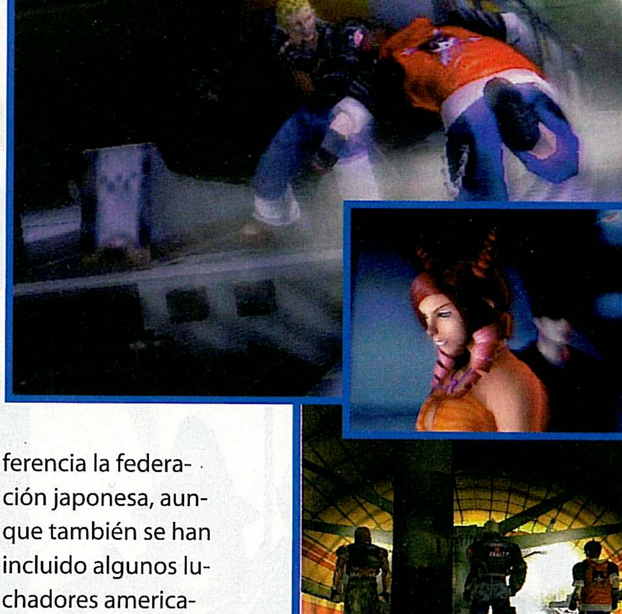
Gekikukan ProBaseball




**Gekikukan ProBaseball At the End of...1999.** SQUARESOFT va acaparando géneros, y en esta ocasión, dentro del amplio terreno deportivo, nos sorprende con un alucinante simulador de *baseball*. El juego está basado por completo en la liga profesional japonesa (no en vano, éste es el deporte más popular en el país). Es decir, nos encontraremos con los jugadores reales de los principales equipos reproducidos al máximo detalle. Pero no sólo físicamente, también se ha llevado a cabo un arduo trabajo para reproducir el estilo de batear o lanzar la pelota. Es más, SQUARE ha llegado a representar las emociones a través de las expresiones del rostro en cada momento del juego. Para dar mayores dosis de realismo al juego, se ha utilizado el mismo sistema de cámaras de la cadena que retransmite los partidos por televisión, recreando 3.500 patrones con la voz de los comentaristas originales. El resultado, como comprobamos, es espectacular.




**AllStar Pro Wrestling.** Uno de los productos con más presencia dentro del *stand* de SQUARE nos introduce de lleno en el espectacular mundo del *wrestling* al más puro estilo americano, sólo que este juego tiene como referencia la federación japonesa, aunque también se han incluido algunos luchadores americanos. En ALLSTAR PRO WRESTLING, SQUARE vuelve a apostar por el realismo, sin desmerecer en ningún momento la diversión, ofreciéndonos con todo detalle y de forma increíble todas las llaves y movimientos espectaculares de cada combate y haciendo gala de fastuosas presentaciones para cada personaje.



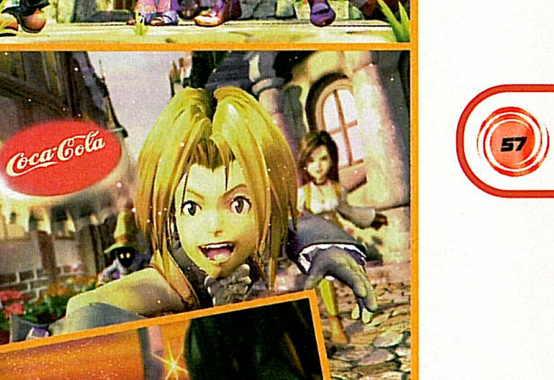




**Junto al vídeo que mostraba durante breves instantes imágenes de Final Fant**

Play On Line

Spot Publicitario







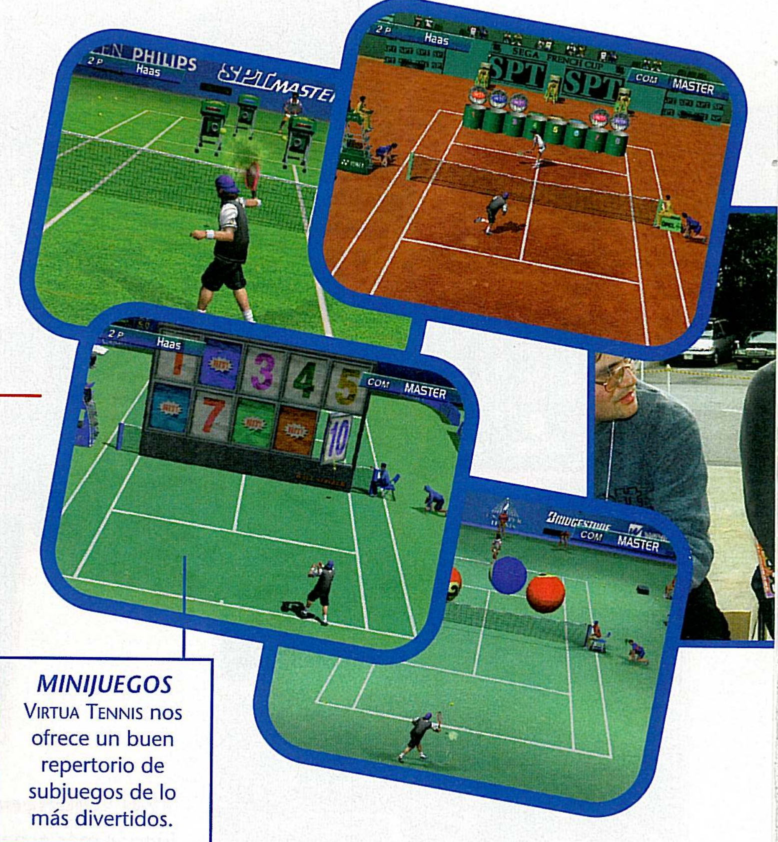
**The Bouncer.** Es sin duda uno de los juegos más esperados de SQUARE para *PlayStation 2*. Sus creadores dicen que es un *Playing Action Movie*, algo así como jugar dentro de una película de acción. Y por lo poco que hemos visto hasta el momento, The Bouncer combina la aventura con intensos momentos de acción. Las escenas de lucha son algo más que prometedoras, mostrando que la interactividad con el escenario es plena. Hemos visto volar sillas, mesas y cualquier objeto imaginable para atacar a un adversario. Esperamos obtener más noticias dentro de poco, ya que la compañía está soltando información con cuentagotas.

**Play On Line.** El ambicioso proyecto de SQUARE para jugar a Final Fantasy en red ya está dando sus primeros pasos. En está página os mostramos el menú de la página que no verá la luz hasta el 2001. El servidor de SQUARE no servirá sólo para jugar, ya que se convertirá en un portal que ofrecerá todo tipo de servicios, compras, chat, música, etc.

**Spot Publicitario.** SQUARE ha lanzado una campaña publicitaria en **Japón** junto a **Coca Cola** utilizando personajes de FF9.

# SEGA

SEGA continúa apostando fuerte por los juegos on-line, y así lo testifica la aparición en el TGS de PHANTASY STAR ONLINE y otras novedades que fueron presentadas en la feria. Sin embargo, VIRTUA TENNIS, con la presencia de sus programadores y el divertidísimo SAMBA DE AMIGO, fueron los que mayor atención obtuvieron por parte del público.



**MINIJUEGOS**
Virtua Tennis nos ofrece un buen repertorio de subjuegos de lo más divertidos.







**Virtua Tennis.** SEGA puede presumir de contar en estos momentos con el mejor juego de tenis para consola. Virtua Tenis es simplemente espectacular y sencillo de jugar, a la par que ofrece todo tipo de golpes con lo que la diversión queda totalmente asegurada. El juego incluye 8 tenistas reales, entre los cuales se encuentra **Carlos Moyá**. Por si fuera poco, además de los modos de juego típicos (*Arcade, Singles, Doubles*, que permite jugar a cuatro jugadores a la vez), Virtua Tennis ofrece todo un repertorio de minijuegos en los que podremos mejorar nuestro manejo de la raqueta al mismo tiempo que nos divertimos, ya sea tirando bolos, apuntando a paneles con diferente puntuación, a una diana o disparando a barriles.

**Sega se presentó en el Tokyo Game Show con un amplio stand donde, además**




**Samba de Amigo.** SEGA se une al género musical inaugurado por KONAMI. Para la ocasión ha contado con el SONIC TEAM, que ha utilizado uno de los pocos instrumentos que KONAMI no había empleado hasta la fecha: las maracas. Y a pesar de lo extravagante que pueda parecer, la gente esperaba largas colas para disfrutar unos minutos siguiendo el ritmo de las canciones de SAMBA DE AMIGO. SEGA ha optado por temas de corte latino, como Macarena, La Bamba o The Cup of Life entre los más conocidos. En lo que se refiere a la mecánica del juego, sigue el sistema que todos los *bemani*: hay que seguir las indicaciones que nos da el juego en pantalla y situar las maracas en la posición adecuada y agitarlas en el momento oportuno. Un concepto sencillo pero que está obteniendo resultados sorprendentes.

*LOS CREADORES*
Tuvimos la oportunidad de charlar durante unos minutos con los padres de VT.

*MAS DIVERSION*
SAMBA DE AMIGO ofrece también minijuegos entre los que está el famoso PUYO PUYO.

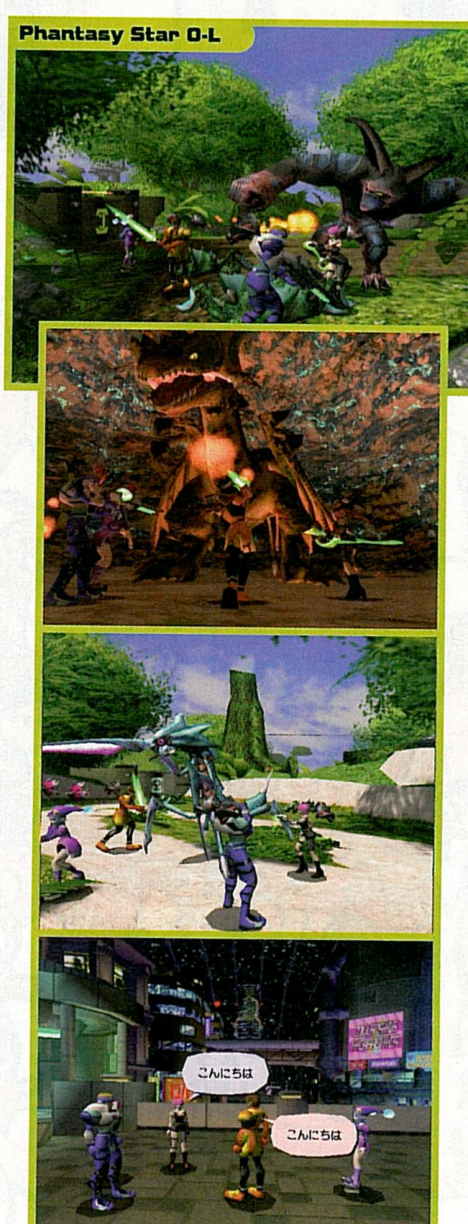
**de sus novedades, presentó un variado catálogo de juegos y servicios on-line**

# tokyo GAME SHOW

# SEGA




Eternal Arcadia




**Jet Set Radio.** Este juego fue una de las grandes sorpresas del *stand* de SEGA. En él encarnamos a un joven *skater* que, además de efectuar todo tipo de piruetas con su tabla (como si de TONY HAWK se tratara), deberá huir de la policía y luchar contra las bandas adversarias. Pero la batalla consistirá en ir pintando las paredes con nuestra firma (eso sí en los lugares indicados) con los botes de spray que hay dispersos por la ciudad futurista de Tokyoto.

**Phantasy Star Online.** SEGA lanzará el primer *RPG* de consola para jugar *on line*. PSO permitirá cuatro jugadores en una misma partida en la que cada uno de ellos podrá dedicarse a un objetivo específico. Aunque si nos falta algún humano siempre podrá ser sustituido por personajes manejados por la máquina. Poco se sabe por el momento de la historia, tan sólo que se trata de un equipo que debe investigar una misteriosa explosión en un planeta.

**Eternal Arcadia.** El juego tiene lugar en un mundo de fantasía con un océano de nubes salpicado de islas y continentes, donde sus habitantes utilizan barcos de vela para viajar de un lugar a otro. ETERNAL ARCADIA viene a ampliar el catálogo de *RPG* para ***DREAMCAST***, y os podemos asegurar que el aspecto gráfico del juego es realmente impresionante.




**Dentro de las novedades presentadas por Sega, se ha producido un considerable a**

Grandia II

**Grandia II.** Como en la primera entrega para SATURN, GAME ARTS nos deleita con un mundo pleno de colorido, con ciudades y poblados llenos de vida y con personalidad propia. Sin duda, éste puede ser el mejor *RPG* para DREAMCAST, sobre todo si supera lo que vimos en el primer GRANDIA, y gráficamente lo tiene muy fácil.

**Napple Tale.** Por fin encontramos una novedad dentro del género de plataformas. El juego tiene toda la pinta de seguir los dictados clásicos del género, *final bosses* incluidos (como podéis comprobar en pantalla).

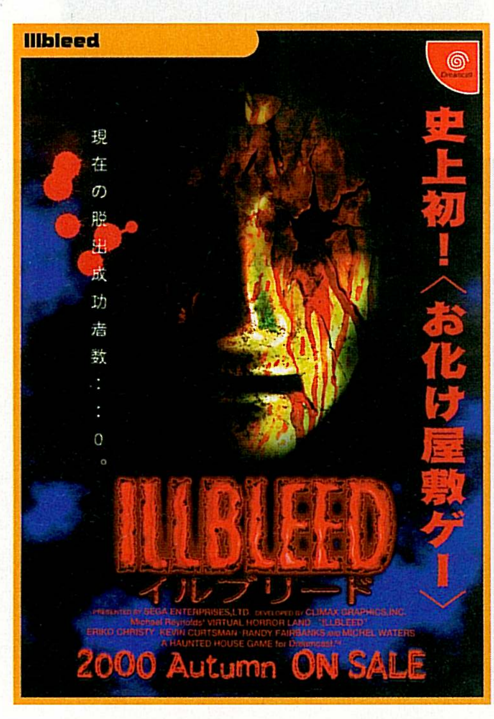
**10Six.** SEGASOFT ha hecho una versión para DREAMCAST de su juego de estrategia de *PC*. No sabemos si la entrega para consola soportará una opción para jugar *on line* tal y como ocurría en el original, pero podría ser una de las apuestas de esta compañía dentro de este terreno.

**Illbleed.** Un vídeo mostraba este título. La acción se centra en una casa encantada donde puede ocurrir de todo. Monstruos despedazados, seres con lanzallamas que intentan abrasar al protagonista, etc. CLIMAX ha hecho todo lo posible para aterrorizarnos.

**Typing of the Dead.** En esta versión de HOUSE OF THE DEATH tendremos que liquidar al enemigo con el teclado de la consola.

Napple Tale

Illbleed




10 Six

Typing of the Dead



...umento dentro del género RPG, entre los que destaca la segunda parte de Grandia

# tokyo GAME SHOW

# KONAMI

**La serie BEMANI causó furor en el espacioso stand de KONAMI. Nuevas máquinas eran probadas a lo largo de todo el día por el público asistente. Los lanzamientos para PLAYSTATION 2 también se convirtieron en una atracción, en especial varios vídeos que mostraban algunos títulos que no habían sido mostrados hasta el momento, como ZOE.**

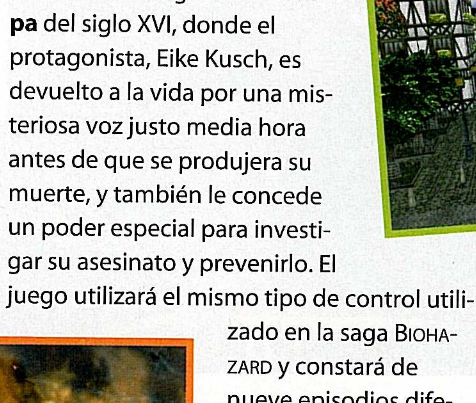
The Day of Walpurgis

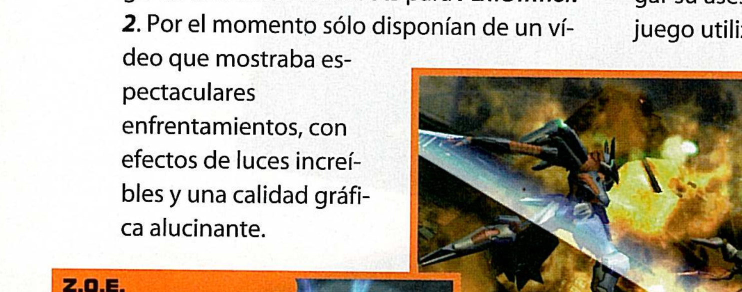
**Jikkyou World Soccer 2000.** Todos los amantes de WINNING ELEVEN esperaban con impaciencia posar sus manos sobre una de las *demos* jugables del primer título de la serie para ***PS2***. Sin embargo, la temprana versión desarrollada por KCEO, siguiendo el mismo estilo que la saga en ***NINTENDO 64***, no acabó de cuajar entre los fanáticos que finalmente acababan probando el nuevo capítulo de WINNING ELEVEN para ***PLAYSTATION***.



**Z.O.E.** Haciendo la competencia directamente a ARMORED CORE 2 de FROM SOFTWARE, KONAMI ha desarrollado un juego de combates de robots para ***PLAYSTATION 2***. Por el momento sólo disponían de un vídeo que mostraba espectaculares enfrentamientos, con efectos de luces increíbles y una calidad gráfica alucinante.

**The Day of Walpurgis.** No se trata de la secuela de SILENT HILL, a pesar de que las imágenes que pudimos ver en el **TGS** nos recordaran el estilo indiscutible de dicho juego. En TDOW la historia tiene lugar en la **Europa** del siglo XVI, donde el protagonista, Eike Kusch, es devuelto a la vida por una misteriosa voz justo media hora antes de que se produjera su muerte, y también le concede un poder especial para investigar su asesinato y prevenirlo. El juego utilizará el mismo tipo de control utilizado en la saga BIOHAZARD y constará de nueve episodios diferentes, con voces en inglés y texto en japonés.

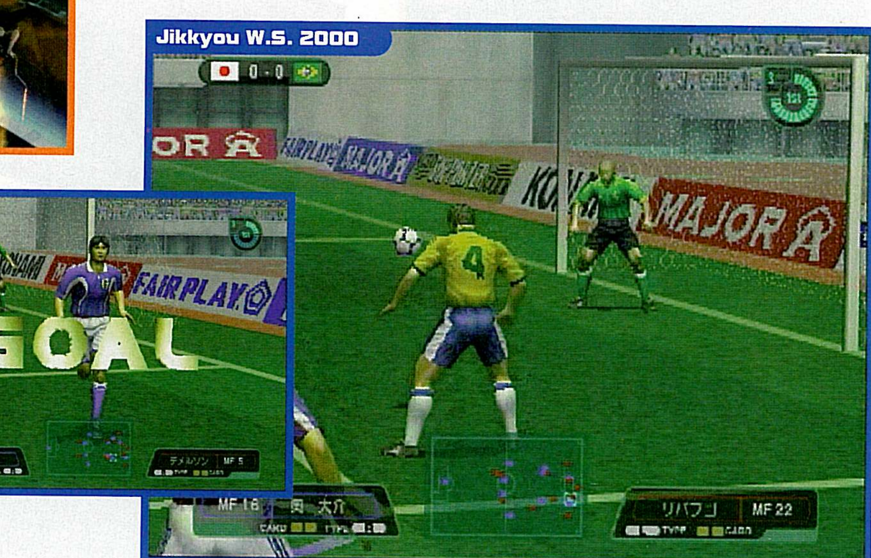








Z.O.E.




Jikkyou W.S. 2000

**Los juegos de la serie Bemani, tanto para consola como en recreativas, ocupaba**

**Metal Gear Ghost Babel.** *GAME BOY* contará con una versión de METAL GEAR SOLID que será apreciada por los que conocieron las entregas para *MSX*.

**Gradius 3 & 4.** KONAMI traslada su mítica saga de *shoot'em-up* GRADIUS a *PLAYSTATION 2*. El juego incluye una espectacular *intro* y las versiones íntegras de la tercera y cuarta parte de la serie original para *COIN-OP*.

**Reiselied.** Este será el primer *RPG* que la compañía lance al mercado para *PLAYSTATION 2*. Todo apunta a que seguirá un corte clásico en un entorno creado completamente en 3D.

**Jikkyou Powerful Pro Yakyu 7.** El divertido simulador de béisbol de KONAMI que viera la luz en *PLAYSTATION*, ya tiene preparada su secuela para los 128 *bits* de SONY.

M. G. Ghost Babel

Gradius 3 & 4

Jikkyou Powerful

Reiselied




**n la mayor parte del stand de Konami, con una banda tocando en directo incluida**

# tokyo GAME SHOW

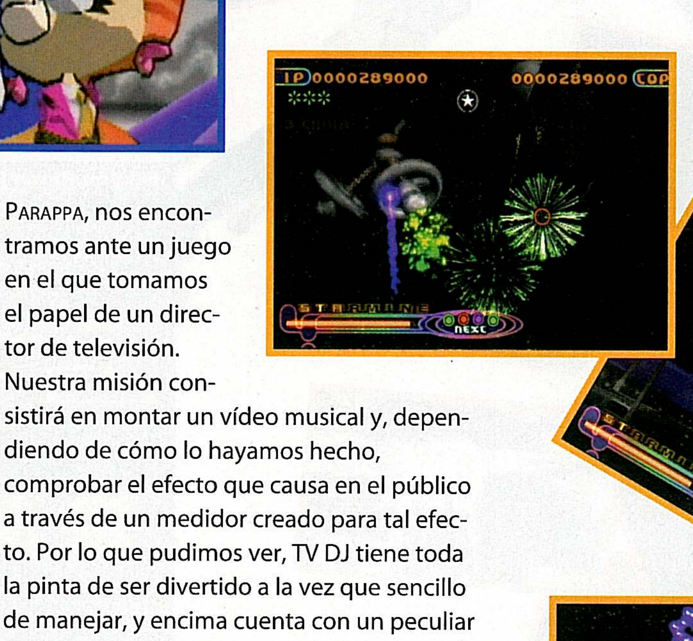
# SONY & N

Tanto SONY como NAMCO nos dejaron un poco fríos al comprobar que exhibían menos títulos que en la edición de otoño del 99 del TOKYO GAME SHOW. Las ausencias de juegos como GRAN TURISMO 2000 y DARK CLOUD por parte de SONY, y GP 500 en el stand de NAMCO, que se suponía que estarían presentes en el TGS 2000, fueron un tanto decepcionantes.





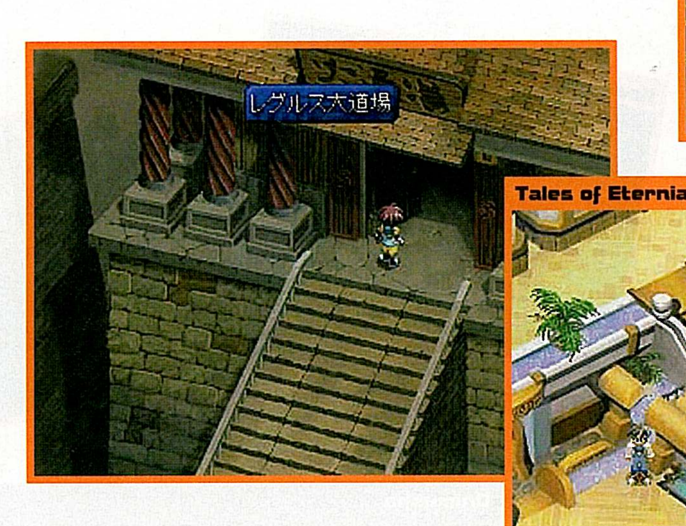




**TVDJ.** En el *stand* de SONY sólo había dos juegos representados para ***PlayStation 2***. TV DJ era uno de ellos, y se mostraba en una *demo* jugable con un *Dual Shock 2* gigante, en el que prácticamente había que pulsar los botones a puñetazos. Siguiendo la estela de Parappa, nos encontramos ante un juego en el que tomamos el papel de un director de televisión. Nuestra misión consistirá en montar un vídeo musical y, dependiendo de cómo lo hayamos hecho, comprobar el efecto que causa en el público a través de un medidor creado para tal efecto. Por lo que pudimos ver, TV DJ tiene toda la pinta de ser divertido a la vez que sencillo de manejar, y encima cuenta con un peculiar estilo gráfico que se ha cuidado al máximo, tal y como comprobamos en las pantallas.

**Fantavision.** Una sábana de monitores cubría las paredes del *stand* de SONY mostrando fuegos artificiales de todo tipo coloreando los cielos del mundo de Fantavision. Esta es la nueva apuesta de SONY dentro de los juegos de puzzle tipo Tetris. La mecánica

AMCO




Tales of Eternia

del juego es bastante simple, y hay que conectar con el *pad* los diferentes cohetes que ascienden a las alturas en grupos de tres con el mismo color. Aunque también hay otros multicolor que permiten enlazar series de diferentes colores, con las que podremos alardear de nuestros ensayos pirotécnicos y disfrutarlos en espectaculares repeticiones. Sin duda, FANTAVISION, a pesar de su sencillez, da muestras de lo que es capaz de hacer ***PS2***, ya que cada uno de los fuegos artificiales es generado por el sistema de partículas de la consola, creando unos efectos impresionantes.

**Tales of Eternia.** NAMCO no ha olvidado todavía ***PLAYSTATION*** y lanzará al mercado japonés la tercera parte de serie TALES con el título que ocupa estas líneas. Respecto al capítulo anterior, TALES OF DESTINY, se han producido una serie de cambios. El argumento comienza desde cero, en un nuevo mundo y con una historia que no enlaza con ninguna de las entregas anteriores. El juego, que ocupará dos CDs, cuenta con dos protagonistas (a los que se unirán dos personajes más) que se desenvolverán en un entorno 3D, aunque los detalles pre-renderizados continuarán presentes mezclados con estructuras tridimensionales.

**Tekken Tag Tournament.** TTT era el motivo principal del *stand* de NAMCO, donde fanáticos y demás público pudieron disfrutar jugando a la excelente versión para ***PLAYSTATION 2*** de la recreativa original.

Tekken TT



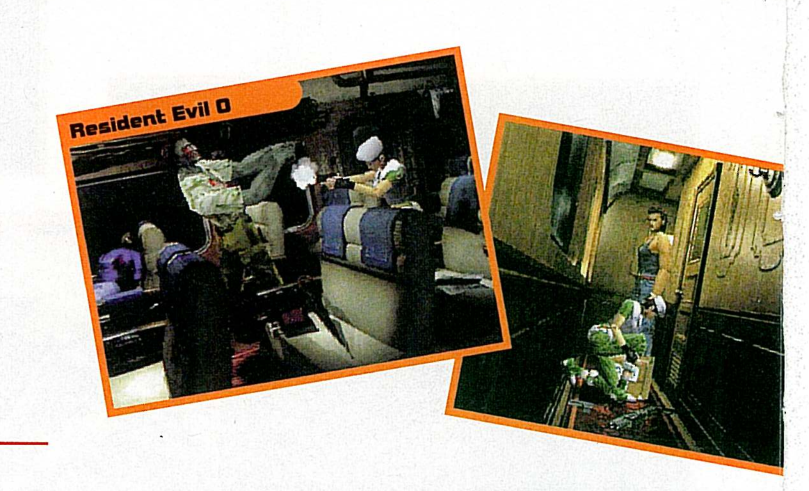


**resentaron un catálogo bastante escaso, aunque no por ello exento de calidad**

# tokyo GAME SHOW

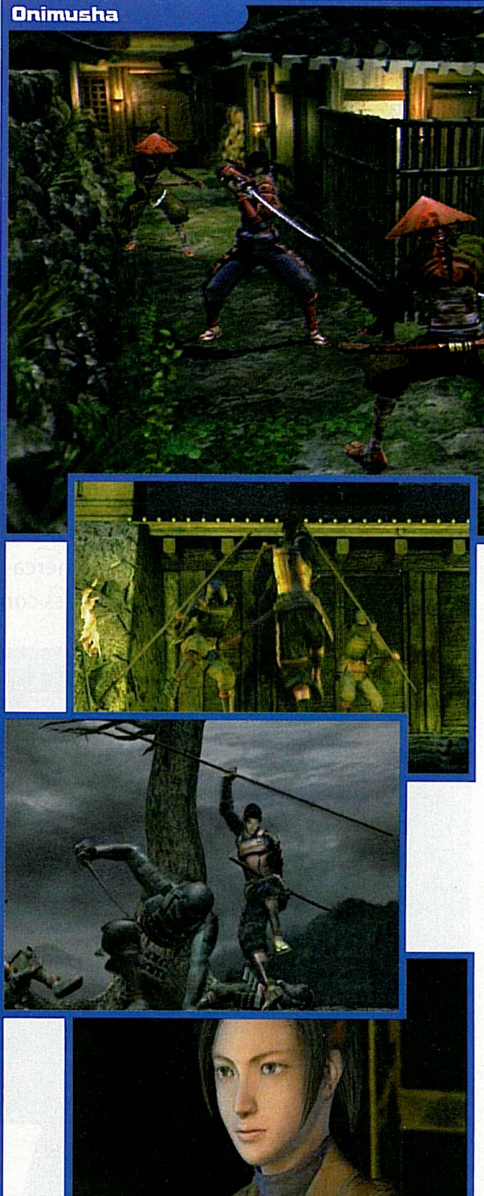
# CAPCOM

como era de esperar, en el espacio donde CAPCOM exhibía sus novedades tuvimos la oportunidad de disfrutar con un nuevo BIOHAZARD, en esta ocasión para NINTENDO 64, gracias a una demo jugable de BIOHAZARD 0. Por otro lado, CAPCOM mostró un extenso vídeo mostrando las excelencias de su proyecto más ambicioso para PS2: ONIMUSHA.

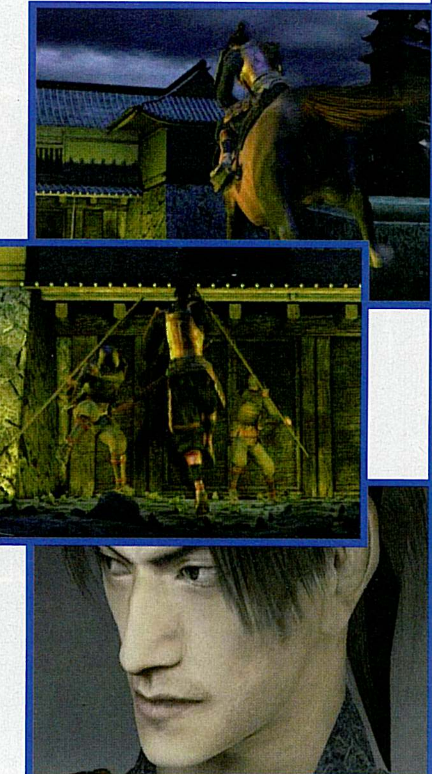

Resident Evil 0

**Onimusha.** Junto a la más que posible entrega de RESIDENT EVIL para ***PLAYSTATION 2***, éste es uno de los juegos más esperados de CAPCOM para esta consola. Tomando como referencia el control y sistema de juego de RESIDENT EVIL, ONIMUSHA nos sumerge en el apasionante mundo del **Japón** medieval. Encarnando a un ninja, que da nombre al juego, deberemos rescatar a la princesa que ha sido raptada por su eterno enemigo Nobunaga, no sin antes pasar por todo tipo de pruebas y calamidades. Por supuesto, ONIMUSHA pondrá a nuestra disposición todo tipo de armas de la época, como katanas, shuriken y espadas mágicas que lanzan proyectiles. Aunque CAPCOM ha decidido orientar el juego hacia un terreno donde predomina la acción, los toques de aventura también están presentes y algunos puzzles hacen uso del entorno 3D de los escenarios (en un principio iban a ser pre-renderizados, pero la compañía ha preferido aprovechar el inmenso potencial de ***PS2***). En definitiva, ésta puede ser una de las grandes sorpresas de la segunda hornada de juegos para los 128 *bits* de SONY, y quizás en el **E3** sea desvelado algo más sobre la última campanada de CAPCOM.




Onimusha





**El vídeo donde se enseñaban secuencias del juego y la intro de Onimusha junto a la**




**Biohazard 0.** CAPCOM ha escuchado las súplicas de los usuarios de ***Nintendo 64*** y les ha concedido una entrega totalmente exclusiva para su consola. Biohazard 0 se sitúa como el primer capítulo de la saga precediendo al Resident Evil de ***PlayStation***, con Rebecca Chambers, que ya aparecía en ese juego, como protagonista junto a un carácter secundario, Billy, al que también podremos controlar durante la aventura.

**Eldorado Gate.** Con este título para ***Dreamcast***, CAPCOM quiere inaugurar una serie de *RPG*. La compañía nipona no ha reparado en gastos y ha escogido a **Yoshitaka Amano** para diseñar los personajes.

**Power Stone 2.** Tras el éxito obtenido con la primera entrega, los usuarios de ***Dreamcast*** podrán disfrutar en breve con la segunda parte del brillante *beat'em-up* desarrollado para la placa ***Naomi***. El juego contará con nuevos personajes y una jugosa opción para cuatro jugadores simultáneos. La diversión está asegurada.



demo jugable de Biohazard 0 acapararon la mayor atención en el stand de Capcom

# tokyo GAME SHOW

# KADOKAWA

además de las compañías más punteras del sector, otras como FROM SOFTWARE, ENIX, ATLUS y KADOKAWA sorprendieron a propios y extraños con interesantísimos títulos, entre los que destacaron las producciones para PLAYSTATION 2. Aunque todavía pudimos ver juegos para PLAYSTATION, como es el caso de la segunda parte del PERSONA de ATLUS.













Record of L. w.

## KADOKAWA

**Orphen: The Sorcerous Stabber.** Con un aspecto gráfico sobresaliente, este título mezcla las plataformas con elementos de aventura, en lo que puede ser una de las grandes sorpresas para **PLAYSTATION 2**.

**Record of Lodoss War.** Basándose en la popular serie de *anime*, KADOKAWA ha desarrollado un juego al más puro estilo estrategia para **DREAMCAST**.

## FROM SOFTWARE

**Evergrace.** Uno de los primeros *action RPG* para **PLAYSTATION 2** con un cuidado apartado gráfico.

**Armored Core 2.** La popular serie de FROM SOFTWARE se estrena en los 128 *bits* de SONY con un aspecto impresionante.

# FROM SOFTWARE, ENIX & ATLUS







## ENIX

**Dragon Quest VII.** Tras varios años en desarrollo, se esperaba su aparición al mismo tiempo que FINAL FANTASY VII, ENIX ha depurado técnica y argumentalmente la séptima entrega de una saga que causa furor en tierras niponas. Casi con toda seguridad, DRAGON QUEST VII se convertirá en uno de los últimos superventas para *PLAYSTATION*.

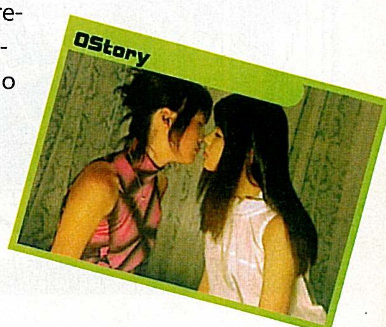
**Star Ocean Blue Sphere.** La prestigiosa saga de ENIX STAR OCEAN ya tiene su correspondiente versión para *GAME BOY COLOR*.

**O [Love] Story.** Un curioso juego de imagen real para *PLAYSTATION 2* en el que encarnaremos el papel de Cupido.




## ATLUS

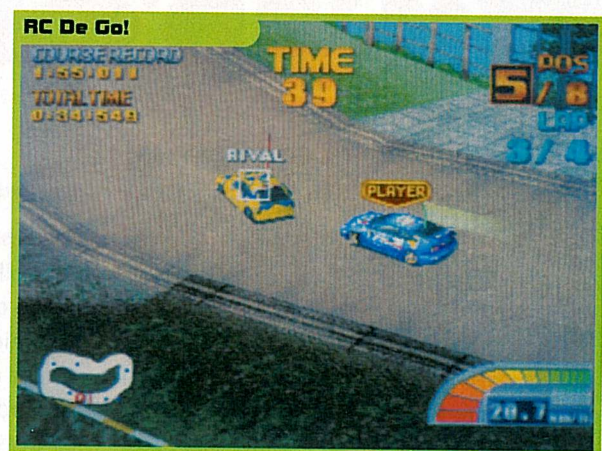
**Primal Image.** La calidad de las imágenes de este juego nos dejó impresionados. En PRIMAL IMAGE nos transformaremos en fotógrafos para lanzar nuevas estrellas femeninas a la fama. Nuestra pericia para conseguir las mejores tomas y posturas de las modelos, representadas con todo lujo de detalles, no consistirá sólo en apretar el botón en el momento adecuado, sino también en elegir la cámara adecuada para conseguir la mayor puntuación posible durante el juego.



# tokyo GAME SHOW

# TAITO

TAITO nunca ha sido una compañía puntera a la hora de programar videojuegos, pero desde sus inicios nos ha sorprendido con títulos de gran calidad, tremendamente jugables y algunos no exentos de gran originalidad como la saga DENSHA DE GO! El stand de TAITO era uno de los que mostraba más títulos jugables y de los que más atención acaparó.




**Densha De Go! (PS2).** Fue uno de los grandes protagonistas del *stand* pese a estar tan sólo a un 15 por ciento de su desarrollo total. El simulador de trenes más avanzado de TAITO ya corría a 60 *frames* por segundo, aunque algunas zonas del escenario, las más cercanas, desaparecían ante nuestros ojos. Aparecerá en formato DVD ROM.

**RC De Go!** Aunque al principio el control resultaba algo complicado (utilizaba los dos *sticks* analógicos), era el título más adictivo del *stand*. RC DE GO! estaba al 60 por ciento de su desarrollo y contaba con cuatro modos de juego.

**RayCrisis.** El sucesor de RAYSTORM, completamente terminado, mostraba las todavía sorprendentes cualidades de ***PLAYSTATION***.

**Kisha De Go!** Aunque se puso a la venta el 23 de Marzo, ocho días antes que la feria, el simulador de trenes de vapor de TAITO fue uno de los más jugados del *stand*.

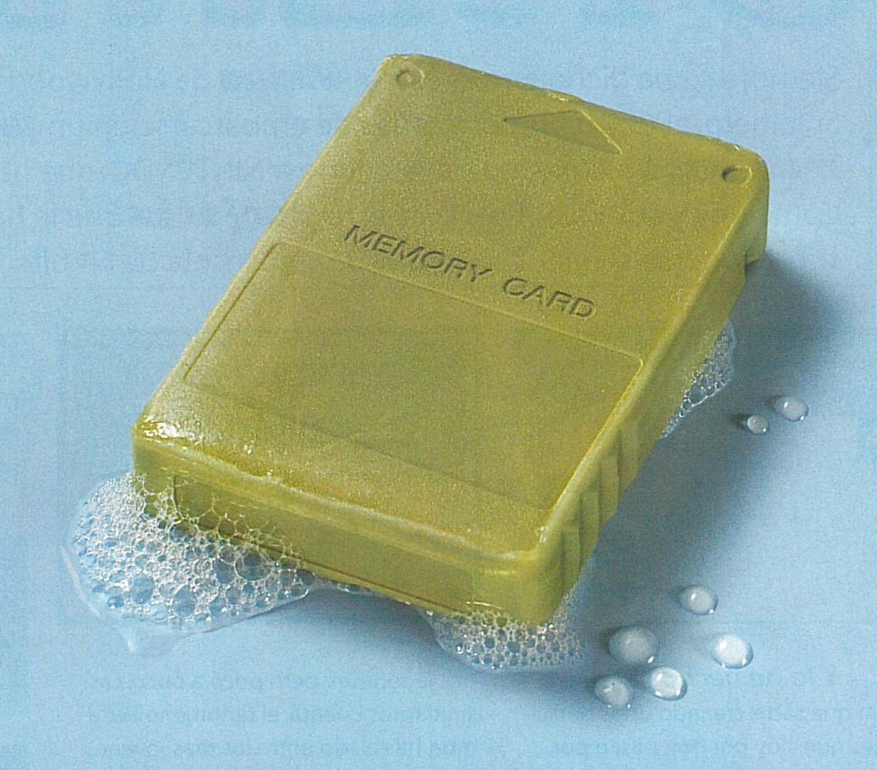
















**Sólo el uso de periféricos oficiales garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation.**

PlayStation

Todo el **PODER**
en tus **MANOS**

Link cable



Multi Tap





G-CON 45



Euro AV cable



Dual Shock colores



Ratón



Memory Card colores

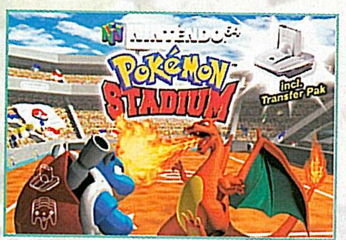


RFU Adapter

www.playstation.es

# Pokémon Stadium




Siempre se ha dicho que el ***Rey Midas*** de Hollywood era Steven Spielberg, el único hombre capaz de embarcarse en un ***proyecto*** en el ***momento*** justo. Algo así le ocurre a NINTENDO, que ha encontrado en Game Boy y sus Pokémon la alianza ***perfecta*** que le haga sobreponerse al relativo ***éxito*** de su consola de 64 bits.






**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | NINTENDO |
| PROGRAMADOR | NINTENDO |





***Y lo ha hecho*** de la única manera que sabe: creando unos personajes que, hoy por hoy, pasan por ser los de mayor éxito en un mundo tan competitivo como el de los videojuegos. Era de esperar que Pokémon fuese una más de las fiebres que cada dos por tres azota a los jóvenes japoneses, pero poco a poco, casi sin darnos cuenta, el fenómeno Pokémon ha calado entre los más jóvenes de este país con una fuerza insospechada. **Pokémon Stadium** (que se corresponde con **Pokémon Stadium II** en **Japón**) es, con diferencia, una de las apuestas más interesantes de la com-




## ¡A la rica magia!













### VALORACION

NINTENDO ha vuelto a poner de manifiesto su especial habilidad para crear personajes irresistibles. POKÉMON es toda una realidad en nuestro país, y quizás por ello POKÉMON STADIUM sí tenga cabida hoy en nuestro mercado. La concepción del juego es genial desde el punto de vista de la interacción con las versiones GAME BOY a través del TRANSFER PAK. Todo lo demás depende del aguante del jugador a los combates tipo RPG.

### POKÉMON STADIUM

COMBATE POKÉMON

| | |
|---|---|
| Megas | 256 |
| Jugadores | 1-4 |
| No. de Pokémon | 150 |
| Modos de Juego | 10 + MODO GAME BOY |
| Continuaciones | VARIABLE |
| Transfer Pak | SI (INCLUIDO) |
| Grabar Partida | SI (1) |

# ...NSTRUOSO»

pañía nipona, merced a la inclusión en el propio *pack* del juego del *Transfer Pak*, un genial dispositivo que, conectado al mando de **Nintendo 64**, permite enviar y obtener datos de los cartuchos de Pokémon para **Game Boy**. La idea, desde luego, es atractiva, ya que es posible, entre otras muchas cosas, acceder a los Pokémon almacenados en el cartucho desde el sofísticado *Pokédex* de **Pokémon Stadium**, con el que se obtiene una vista 3D de cada especie, así como una referencia mucho más

## Pokémon Stadium

Dentro de **Pokémon Stadium** existen cuatro competiciones diferentes: *Mini Copa, Pika Copa, Poké Copa* y *Super Copa*. Estas dos últimas cuentan, a su vez, con cuatro modos de juego diferentes, dependiendo del nivel de los Pokémon: *Poké Ball, Super Ball, Ultra Ball* y *Master Ball*. Ganarlos reportará interesantes recompensas.









## Torre Game Boy







En esta opción del juego se puede jugar con las versiones de Pokémon Azul y Pokémon Rojo para **Game Boy**, en lo que es una especie de emulador de esta consola.



| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 91 | 94 | 94 | 93 |
| No es el punto más fuerte del juego. De hecho, los ataques distan mucho de la espectacularidad de los vistos en clásicos RPG como los mismísimos Final Fantasy VII y VIII de PlayStation. La presentación, sobresaliente. | Nintendo nunca nos ha decepcionado en este sentido, y sigue sin hacerlo. Las músicas dotan de un cierto aire circense al juego, algo que le viene de perlas ya que, al fin y al cabo, Pokémon Stadium es como un circo romano. | En general, todos los efectos de sonido de Pokémon Stadium son muy buenos. Por otro lado, Nintendo España ha doblado al castellano las voces del comentarista, lo que le dota al juego de un aire muy cercano al de la serie de tv. | Pokémon Stadium es un juego difícil de digerir si no se es un fan de los combates tipo RPG. De ahí que no pueda ser recomendado abiertamente a cualquier tipo de usuario sino, en un principio, sólo a aquellos adeptos a Pokémon. | + La inclusión del Transfer Pak ofrece enormes posibilidades. − Que haya que depender en exceso de los cartuchos de Game Boy a la hora de mejorar Pokémon. |



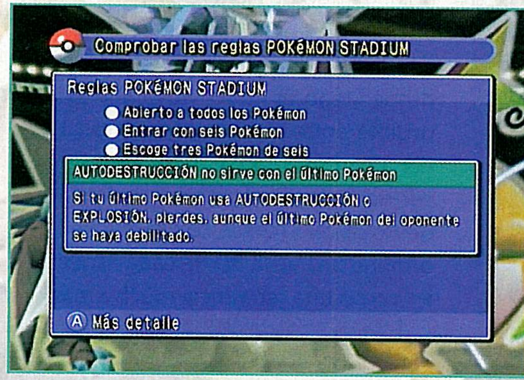
## Registro & Alquiler

Para participar en un torneo hay que elegir a seis Pokémon. Se pueden alquilar en la pantalla de alquiler (se puede elegir cualquiera de los 161 disponibles), aunque el gran inconveniente de este método es que el nivel de los Pokémon es siempre el mismo, sin posibilidad de mejorarlo. Lo mejor es importar Pokémon del cartucho de *GAME BOY*, con el nivel y los ataques de que dispongan en ese momento.





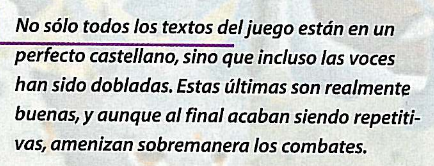




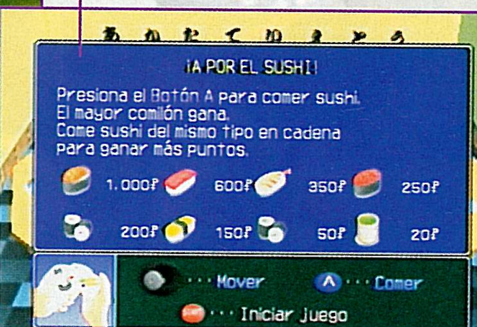




precisa de su localización, características o sonido que emite. Además, disponer de POKÉMON AZUL o ROJO para **GAME BOY** ofrece una ventaja bastante importante, como es el hecho de poder aumentar el nivel de los Pokémon, algo que no se puede hacer desde el propio **POKÉMON STADIUM**. Y es que en este genial juego para ***NINTENDO 64*** los fans de *Pokémon* no encontrarán más que combates y combates, en lo que es quizá el aspecto, en teoría, más atractivo de esta serie de títulos. Así, el juego permite participar hasta en diez competiciones diferentes, una de las cuales es el modo *Kids Club*, en el que a modo de MARIO PARTY, de uno a cuatro jugadores se enfrentarán en nueve sencillas pruebas de una jugabilidad fuera de toda duda. En todo caso, la verdadera



*No sólo todos los textos del juego están en un perfecto castellano, sino que incluso las voces han sido dobladas. Estas últimas son realmente buenas, y aunque al final acaban siendo repetitivas, amenizan sobremanera los combates.*




*Si se conoce la localización exacta de un Pokémon es posible ampliar la zona en la que éste se encuentra. Si una vez en el mapa se pulsa el botón R, se superpondrá al mapa de **NINTENDO 64** una reproducción de la versión **GAME BOY**.*

## Laboratorio Pokémon

En el laboratiorio del Profesor Oak se pueden realizar todo tipo de operaciones con los Pokémon almacenados en el cartucho de *GAME BOY*. Organizarlos, empaquetarlos y consultar sus características y localización a través de un moderno *Pokédex* que presenta a los POKÉMON en 3D.









## Salpicadura de Magikarp



Salta, pulsando el botón A, para golpear el mayor número de veces el contador.

## Clefairy Dice...



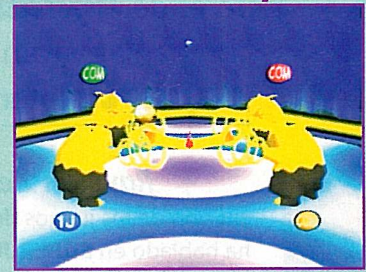
Como en el juego Simón, Clefairy irá enumerando los pasos de un simpático bailecito.

## ¡Corre, Rattata, corre!

Rattata emula a los átletas de un clásico como TRACK'N FIELD, aunque esta vez lo hace en una pista mucho más pequeña. Es la mejor prueba.



## Guerra de Ronquidos



Pulsando el botón justo cuando el péndulo para por el centro de la pantalla, dormiremos a nuestro contricantes... y a nosotros.

## Dinamo de Trueno

Como buenos Pokémon eléctricos, habrá que almacenar la máxima cantidad de electricidad para evitar que la descarga final nos alcance.






## ¡A por el Sushi!



Dicen que el Sushi es uno de los manjares más exquisitos, de ahí que los Pokémon se hinchen a pescado crudo. El que más coma, gana.

## Anillos de Ekans

El divertido juego de los aros, pero en versión Pokémon. Hay que intentar enroscarlos sobre los Pokémon que aparecen.




«gracia» de **POKÉMON STADIUM** estará en superar los cuatro torneos de los modos *Poké Copa* y *Super Copa*, o los nueve entrenadores del Castillo del Gimnasio Líder, entre otros muchos frentes. Después, si aún quedan ganas de jugar a los geniales POKÉMON AZUL o POKÉMON ROJO de ***GAME BOY***, no hay problema. **POKÉMON STADIUM** cuenta con un excelente emulador que permitirá jugar con dichos cartuchos a traves del televisor. Con lo dicho, **POKÉMON STADIUM** se nos antoja imprescindible para los jóvenes «Pokémoneros». **J. C. MAYERICK**

*TRANSFER PAK* *El principal aliciente de **POKÉMON STADIUM** radica en la posibilidad de importar/exportar los Pokémon de las versiones roja y azul de **GAME BOY**. En un futuro se le darán muchos más usos a este genial periférico.*

Kids Club

## ¡Cava! ¡Cava! ¡Cava!



Toca machacar los botones del pad (en este caso L y R). El primer Pokémon que encuentre agua, se ganará el respeto de todos los demás.

## Duro como una roca

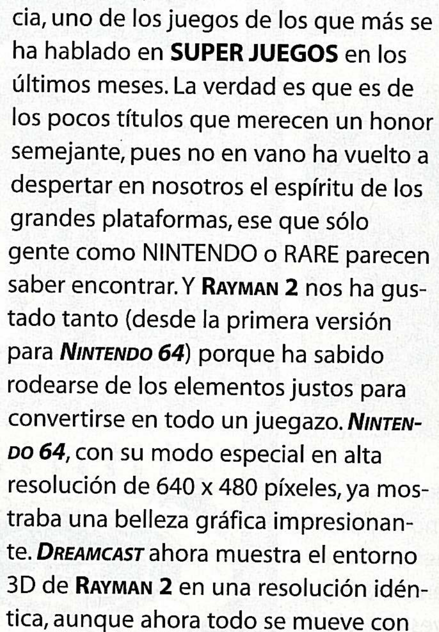


En este juego hay que dosificar la energía que permite protegerse de las rocas que caen del cielo. El que más aguante, ganará la ronda.

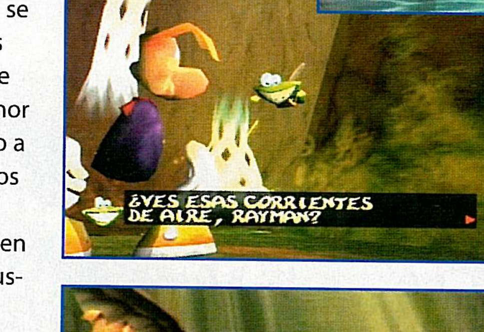
# ENGANCHATE a la Web

## Rayman 2

**No es nada del otro *mundo*, de hecho tampoco son demasiadas las cosas que se pueden *hacer*, pero es de *agradecer* que, poco a poco, las compañías vayan *proporcionando* ese *soporte* Internet que se había prometido.**



*Rayman 2 es,* con diferencia, uno de los juegos de los que más se ha hablado en **SUPER JUEGOS** en los últimos meses. La verdad es que es de los pocos títulos que merecen un honor semejante, pues no en vano ha vuelto a despertar en nosotros el espíritu de los grandes plataformas, ese que sólo gente como NINTENDO o RARE parecen saber encontrar. Y **RAYMAN 2** nos ha gustado tanto (desde la primera versión para ***NINTENDO 64***) porque ha sabido rodearse de los elementos justos para convertirse en todo un juegazo. ***NINTENDO 64***, con su modo especial en alta resolución de 640 x 480 píxeles, ya mostraba una belleza gráfica impresionante. ***DREAMCAST*** ahora muestra el entorno 3D de **RAYMAN 2** en una resolución idéntica, aunque ahora todo se mueve con




**PAISAJES** *La belleza del entorno en que se desarrolla **RAYMAN 2** permite obtener escenas tan idílicas como la que se muestra.*

### SUPER Information

| | |
|---|---|
| FORMATO | GD ROM |
| PRODUCTOR | UBI SOFT |
| PROGRAMADOR | UBI SOFT |

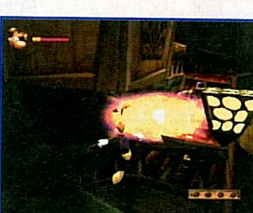




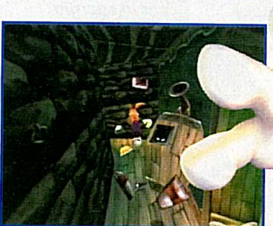










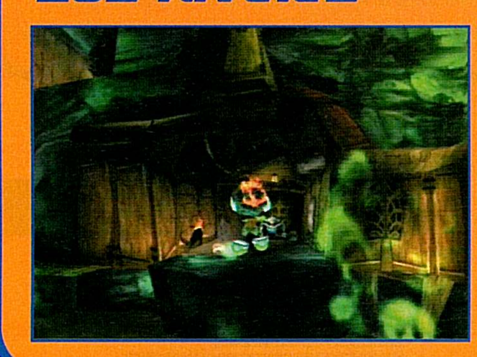


### www.raymandc.com

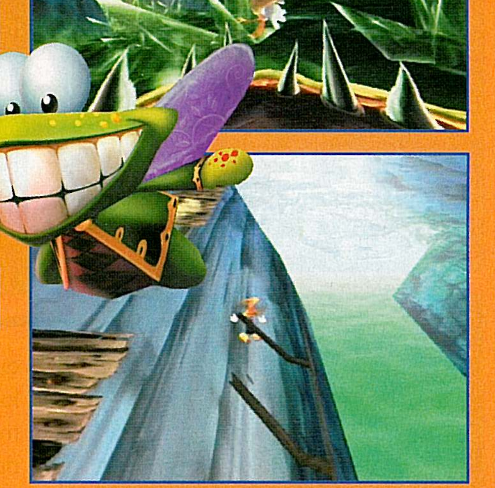


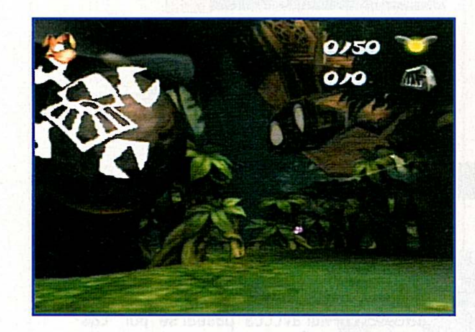

**De toda la página, la parte más interesante se encuentra en la sección VIP, desde donde se pueden buscar trucos, enviar tarjetas y, lo más interesante, descargar niveles desde Internet. Por el momento sólo hay uno, pero habrá más con el tiempo.**

## Los niveles

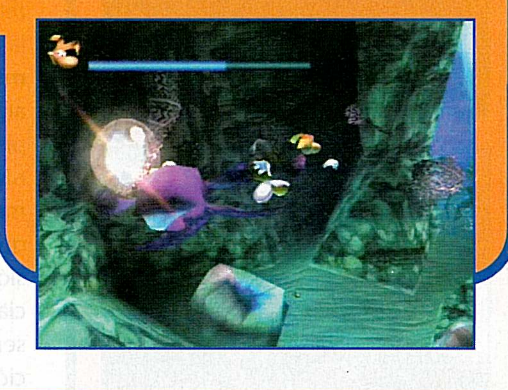







Una de las características más interesantes de RAYMAN 2 es que, como ocurría en la versión para *NINTENDO 64*, los niveles son sumamente variados. De hecho, cada cierto tiempo Rayman deberá enfrentarse a carreras terrestres, submarinas, etcétera.



una suavidad simplemente soberbia. Además, el juego está repleto de efectos gráficos que mejoran considerablemente la apariencia final de la aventura. Con todo, **RAYMAN 2** puede ser calificado como un juego sobresaliente a nivel gráfico. Por suerte, no todo en **RAYMAN 2** para ***DREAMCAST*** se reduce a una simple cuestion de buenos o malos gráficos. Conscientes de la necesidad de incluir elementos novedosos, la gente de UBI SOFT ha optado por añadir una nueva zona en el juego, de la que ya se ha hablado en números anteriores de **SUPER JUEGOS**: La Villa de los Globox. Dicho área, que sólo es accesible tras cumplir unos requisitos determinados, permite participar en una serie de jue-

## Secuencias







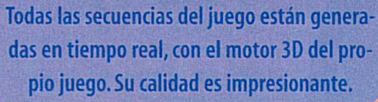


Todas las secuencias del juego están generadas en tiempo real, con el motor 3D del propio juego. Su calidad es impresionante.






*EL MAPA* ***Otro de los cambios que se han realizado afecta al mapa del juego, que ahora cobra un aspecto mucho más atractivo. Desde luego, no tiene nada que ver con el anterior.***






## La villa Globox

**La Villa de los Globox es la novedad más interesante, aparte del soporte Web, de RAYMAN 2. Desde aquí se podrá acceder a una serie de juegos para varios jugadores, aunque todos ellos en la misma consola (no a través del Web).**








gos, de sencilla concepción, alguno de los cuales puede ser jugado en modo multijugador. La tercera y última novedad, como ya se había comentado, hace referencia a la posibilidad de acceder a la página web del juego (**www.raymandc.com**), donde se puede consultar alguna información interesante (trucos y pistas) y, lo más interesante, descargar niveles inéditos del juego. El resto de mejoras son eso, pequeñas cosas que quedaron pendientes en la anterior versión para ***NINTENDO 64*** y que ahora, gracias a la potencia de ***DREAMCAST***, pueden ser incluidas sin demasiada complicación (el propio productor confesó que no hubo necesidad de optimizar el código para mejorar la velocidad del juego). La conclusión que se desprende después de asistir a semejante repertorio de características, es que **RAYMAN 2** es un juego único. **J.C. MAYERICK**



### VALORACION

A pesar de todo, estamos en los primeros lanzamientos para la consola de SEGA. La buena nueva es que, con juegos así, es de esperar un futuro sumamente esperanzador. Con la soberbia calidad de RAYMAN 2, nuestro pensamiento más inmediato se sitúa en la posibilidad de que UBI SOFT programe un RAYMAN 3 sería muy bienvenido.

## RAYMAN 2

PLATAFORMAS 3D

| | |
|---|---|
| GD ROM | |
| Jugadores | 1-4 |
| Vidas | INFINITAS |
| Fases | 22 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Vibration Pak | SI |
| Grabar Partida | VM |

### GRAFICOS

**94**

Si la versión para NINTENDO 64 tenía unos gráficos soberbios, la adaptación para DREAMCAST añade la suavidad absoluta a su entorno 3D. Es una auténtica maravilla pasearse por las localizaciones que conforman el mundo de RAYMAN 2.

### MUSICA

**93**

La banda sonora de RAYMAN 2 es de esas que se quedan resonando en el tímpano horas y horas. Sus melodías son tremendamente pegadizas, pero es que además son temas que difícilmente pueden pegar más con el juego al que ambientan.

### SONIDO FX

**92**

La nota más simpática de RAYMAN 2 se encuentra en la forma en que los personajes hablan (y que pusieron en práctica juegos como BANJO KAZOOIE y DONKEY KONG 64). Los demás efectos de sonido son igual de buenos.

### JUGABILIDAD

**95**

RAYMAN 2 es uno de los mejores plataformas que se pueden jugar hoy por hoy en consola y, por supuesto, el mejor que se puede jugar en DREAMCAST. Las pequeñas mejoras incluidas lo convierten en genial.

### GLOBAL




+ RAYMAN, en su conjunto, es una aventura difícilmente superable.

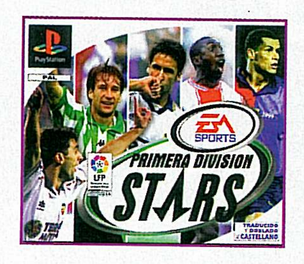
- El control de Rayman (en contadas ocasiones) es algo confuso.



# Barras y ESTRELLAS

## Primera Division Stars

El primer **simulador** para consola basado únicamente en la liga española, llega hasta PSX con novedades en el sistema de gestión y en el **control** de los jugadores, así como la licencia de la LFP y el respaldo de la experiencia de Electronic Arts en su **saga** FIFA.

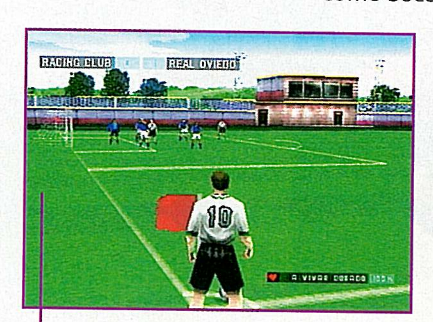



***Las selecciones nacionales*** y los clubes de las principales ligas mundiales son los protagonistas de los simuladores de fútbol. Mientras que algunos programas incluyen a selecciones y a clubes (como es el caso de la saga FIFA), otros recogen sólo a uno de los citados tipos. De todas las ligas de clubes, la inglesa (con títulos como SOCCER'97 o ACTUA SOCCER CLUB EDITION) y la japonesa (con las diferentes entregas de la poderosa KONAMI basadas en la **J' League**) han sido las únicas que se han centrado en un campeonato de liga de forma exclusiva. Sin embargo, ELECTRONIC ARTS rompe esta tendencia creando el primer simulador de fútbol en el que se recoge de forma única la denominada como «liga de las estrellas». Si generalmente la saga FIFA apuesta fuerte en el campo promocional (las últimas entregas han contado con las figuras de **Raúl**, **Morientes** y **Guardiola**), la nueva aventura no se queda atrás. Prueba de ello



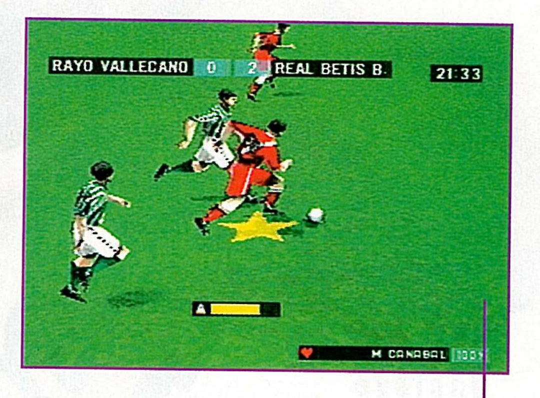

***EDITOR*** *El editor permite modificar el nombre del equipo y de los jugadores e incluso elegir entre varios escudos. Sin embargo, no es posible modificar el aspecto de los jugadores.*




***ENTRENAMIENTO*** *El modo práctica permite ponernos a prueba tanto en el control del pase y el tiro durante el juego, como en la estrategia a balón parado.*






***BARRAS*** *En el sistema de control se incluyen dos barras de energía, una para determinar la potencia de pases y disparos y otra que regula el tiempo de carrera rápida que puede mantener un jugador.*




***TEMPORADA COMPLETA*** *Además de la competición liguera se incluye lo que se denomina como Copa Europea. Sorprende que se dispute a un solo partido y que solo participen equipos españoles.*

### SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR ELECTRONIC ARTS

### VALORACION

● Ante la gran oferta de opciones y la presencia de selecciones y ligas de todo el mundo en FIFA 2000, reducir el abanico a la liga española no es demasiado atractivo para el usuario. Para compensar este aspecto se incluyen dos novedades, las barras (en el control) y las estrellas (en la gestión), aunque la impronta de la saga FIFA no puede negarse.

### PRIMERA DIVISION STARS

DEPORTIVO

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-8 |
| Vidas | 1 |
| Competiciones | 2 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Dual Shock | ANALOGICO + VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |



*INTRO La intro muestra imágenes de la liga española pertenecientes a temporadas anteriores. En las mismas se puede ver tanto a jugadores que siguen en la actual liga como a otros que han dejado de militar en nuestro fútbol.*



## Estrellas





**La novedad más destacada del programa es la posibilidad de mejorar las características técnicas de los jugadores en 10 aspectos. Para ello podemos repartir las estrellas obtenidas después de la disputa de un partido (10 por cada gol, 50 por ganar un partido, 50 por conseguir el mejor jugador del partido etc.). También es posible emplearlas para realizar fichajes.**

es el «repoker» de ases incluido en su carátula, que nos presenta a **Claudio López**, **Alfonso**, **Raúl**, **Hasselbaink** y **Rivaldo**. Además, el prestigio logrado en el terreno futbolístico por ELECTRONIC ART, gracias a la saga FIFA, es otro de los elementos que juegan a favor de **PRIMERA DIVISIÓN STARS**. Así, se deja notar la experiencia programadora en muchas fases del compacto, especialmente en el diseño gráfico de los jugadores. Sin embargo, se ha reducido el tamaño del balón con el objeto de lograr un mayor realismo en el juego, a costa de perder algo de emoción. Donde sí que se reduce el espectáculo es en la reducción de cámaras, ya que sólo se incluye la perspectiva lateral aunque con varios planos e inclinaciones. Las repeticiones también son peores, ya que el tiempo de rebobinado se ha reducido considerablemente. En







**GRAFICOS 90**

La animación de los jugadores es similar a la del último FIFA. Sin embargo, se pierde espectacularidad con las repeticiones y con la eliminación de perspectivas. En algunos momentos la acción se ralentiza demasiado.

**MUSICA 87**

ELECTRONIC ARTS rompe con la tendencia de las últimas entregas de FIFA y no cuenta con ningún grupo de moda en el panorama musical. Las melodías son instrumentales, limitándose a acompañar sin más.

**SONIDO FX 92**

El listón puesto por MANOLO LAMA y PACO GONZÁLEZ es difícilmente superable. Sin embargo, JULIO MALDONADO «Maldini» y JAVIER LA LAGUNA realizan una labor más que digna en su primer contacto con este mundo.

**JUGABILIDAD 91**

La acertada gestión mediante estrellas y las novedades en el control, son los principales alicientes. Pero esto y la reducción del tamaño del balón no consiguen superar los defectos en este apartado de FIFA.

**GLOBAL 92**



+ La posibilidad de potenciar los jugadores.
- La inclusión de una copa europea en la que sólo participan equipos españoles.

## Licencia Oficial

El programa cuenta con la licencia de la **Liga de Fútbol Profesional**, lo que permite recoger los datos oficiales de todos los equipos de la primera división española. Destaca la actualización de jugadores (incluye la apertura de mercado de Diciembre) y la reproducción de los patrocinadores reales de cada club.







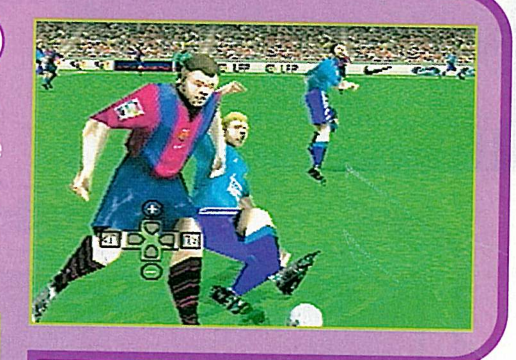






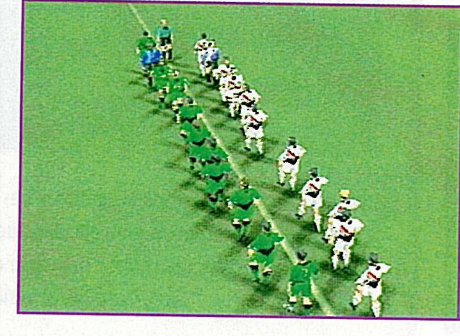







*Aunque se incluyen varios planos para seguir los partidos, todos se ofrecen bajo una perspectiva lateral.*



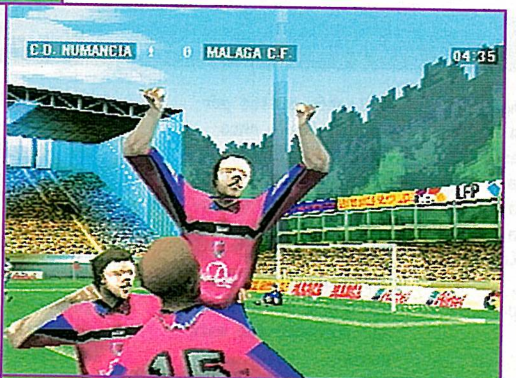


cuanto a las opciones, el hecho de centrarse de forma exclusiva en la liga española puede suponer un *handicap* si uno se pone a pensar que FIFA 2000 no sólo incluía nuestro campeonato completo, sino también los de otros países e incluso selecciones nacionales. Para compensar este aspecto se ofrecen dos novedades significativas: el sistema de gestión técnica y el nuevo control de los jugadores. Con respecto al primero, denominado *Stars*, ha servido para dar título al programa, aprovechando a la vez la denominación de nuestra liga como la «de las estrellas». Este sistema permite obtener, tras la disputa de un partido, diferentes estrellas por aspectos como los goles marcados, el hecho de ser el mejor jugador del partido, el resultado o la deportividad. Las citadas estrellas pueden repartirse entre los jugadores de la plantilla, mejorando sus características, o bien utilizarse para acudir al mercado de fichajes. De esta manera, se produce un acercamiento al modo *manager*, aunque con unas funciones únicamente técnicas, dejando a un lado las decisiones relacionadas con la gestión del club. Por lo que respecta al control de los jugadores, se han reducido el número de regates realizables de forma automática (con sólo apretar un botón) y se incluyen dos barras de energía. Una de ellas muestra el esfuerzo de los jugadores en carrera, de manera que en un *sprint* largo puede agotarse, lo que obliga a un tiempo de recuperación. La segunda sirve para determinar la potencia, pero no sólo de los tiros sino también de los pases (incluidos los realizados en profundidad). Para los comentarios se sigue confiando en la cadena SER, aunque **Javier La Laguna** y **Julio Maldonado** no están a la altura de sus antecesores (**Lama** y **González**). Si a todo ello le unimos que la licencia de la **LFP** permite incluir todos los datos oficiales, estamos ante un programa capaz de cubrir un espacio hasta ahora vacío dentro de las consolas. **CHIP & CE**










*GOLES* *Las celebraciones tras la consecución de un gol resultarán familiares para los aficionados a la saga FIFA.*



# PLAYSTATION

1 **GRAN TURISMO 2** =
**Conducción • SCE**



Las pocas novedades que se asoman a la lista de *PLAYSTATION* no suponen ninguna amenaza al reinado de GRAN TURISMO 2. El simulador de conducción de POLYPHONY DIGITAL sigue dominando los 32 *bits*, y muy pronto conquistará el mercado de *PS2* con GT 2000.

2 **FINAL FANTASY VIII** =
**RPG • Squaresoft**



3 **METAL GEAR SOLID** =
**Aventura • Konami**

4 **ISS PRO EVOLUTION** =
**Deportivo • Konami**

5 **F1 2000** =
**Conducción • Electronic Arts**

6 **F1 RACING CHAMPIONSHIP** NOVEDAD
**Conducción • Ubi Soft**

7 **RESIDENT EVIL 3** ↓
**Survival Horror • Capcom**

8 **DINO CRISIS** ↓
**Survival Horror • Capcom**

9 **DRIVER** ↓
**Conducción • GTI**

10 **SYPHON FILTER 2** ↓
**Tactical Espionage Action • 989 studios**

11 **GRANDIA** ↓
**RPG • Ubi Soft**

12 **RALLY CHAMPIONSHIP** ↓
**Conducción • Electronic Arts**

13 **READY 2 RUMBLE BOXING** ↓
**Deportivo • Infogrames/Midway**

14 **MEDAL OF HONOR** ↓
**Shoot´em-up • Electronic Arts**

15 **PRIMERA DIVISIÓN STARS** NOVEDAD
**Deportivo • Electronic Arts**

16 **GHOUL PANIC** ↓
**Shoot´em-up • Namco**

17 **RALLY MASTERS** NOVEDAD
**Conducción • Infogrames**

18 **MEDIEVIL 2** ↓
**Arcade 3D/Aventura • SCEE**

19 **TOY STORY 2** ↓
**Plataformas 3D • Disney Interactive**

20 **BEATMANIA** =
**Simulador de DJ • Konami**

# GAME BOY COLOR

1 **RAYMAN** NOVEDAD
**Plataformas • Ubi Soft**
Ni el marciano Marvin logra desbancar a RAYMAN de la primera posición en la portátil de NINTENDO.

2 **MARIO GOLF** =
**Deportivo • Nintendo**

3 **MARTIAN ALERT** NOVEDAD
**Aventura • Infogrames**

4 **POKÉMON ROJO Y AZUL** =
**RPG • Nintendo**

5 **MICKEY´S ADVENTURE RACING** ↓
**Conducción • Rare**

6 **ZELDA DX** ↓
**Action-RPG • Nintendo**

7 **SUPER MARIO BROS. D.X.** ↓
**Plataformas • Nintendo**

8 **EL TETRIS UN MÁGICO....** NOVEDAD
**Puzzle • Capcom/Activision**

9 **R-TYPE DX** ↓
**Shoot'em-up • Irem**

10 **INTERN. TRACK & FIELD** =
**Deportivo • Konami**

## Peloma Kintosh
MAMA OSA • PELOSTATION

## Estherrible
DU YU AMSTERDAM MI? • DRINKAS

## El más difícil
DRIVING EMOTION T-S • PS2

## El más animado
WACKY RACES • GB-DC




## El mejor del mes
TEKKEN TAG TOURNAMENT • PS2

TOP

# TOP SUPERJUEGOS



## NINTENDO 64

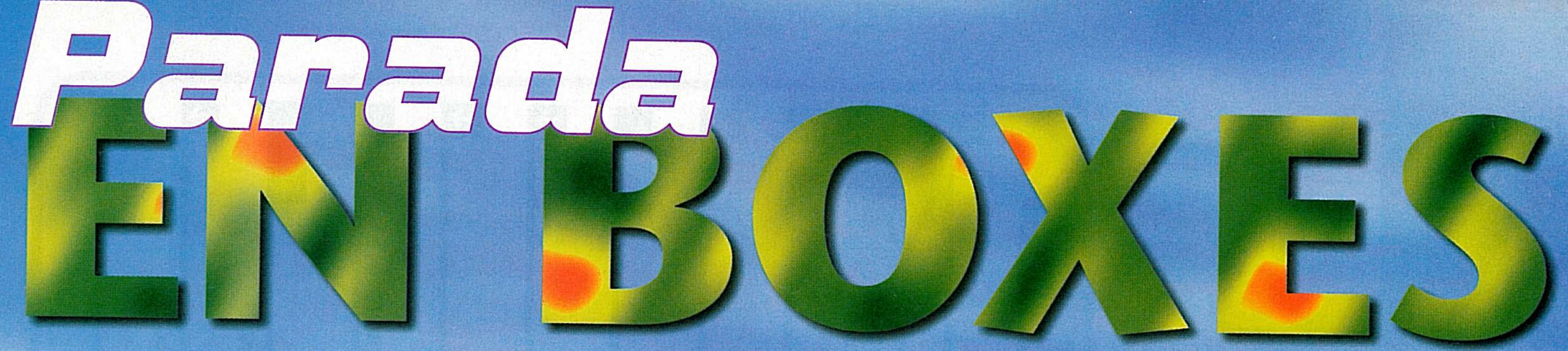
1. **DONKEY KONG 64** — = 
   Plataformas 3D • Rare
   
   POKÉMON STADIUM es la novedad más reseñable de una lista que sigue sin presentar grandes cambios.
2. **THE LEGEND OF ZELDA** — =
   Action RPG 3D • Nintendo
3. **POKÉMON STADIUM** — NOVEDAD
   Combate Pokémon • Nintendo
4. **RIDGE RACER 64** — ↓
   Conducción • NST
5. **SUPER MARIO 64** — ↓
   Plataformas 3D • Nintendo
6. **MARIO GOLF 64** — ↓
   Deportivo • Nintendo
7. **JET FORCE GEMINI** — ↓
   Shoot'em-up 3D • Nintendo/Rare
8. **RAYMAN 2** — ↓
   Plataformas • Ubi soft
9. **WORLD DRIVER CHAMP.** — ↓
   Conducción • Infogrames/Midway
10. **ARMY MEN SARGE'S HEROES** — NOVEDAD
   Arcade • 3DO Studios

## JAPON

1. **TEKKEN TAG TOURN. • PS2** — NOVEDAD
   Beat'em-up • Namco
   
   El esperado TEKKEN para *PLAYSTATION 2* ha logrado desbancar al hasta ahora intocable SHEN MUE de **Yu Suzuki**.
2. **SHEN MUE • DREAMCAST** — ↓
   Aventura 3D • Sega
3. **B. H. CODE VERONICA. • DC** — ↓
   Survival Horror • Capcom
4. **DEAD OR ALIVE 2 • PS2** — NOVEDAD
   Beat'em-up • Tecmo
5. **MARVEL VS CAPCOM 2 • DC** — NOVEDAD
   Beat'em-up • Capcom
6. **PARASITE EVE 2 • PLAYSTATION** — ↓
   Survival Horror • Squaresoft
7. **THE KOF'99 EVOLUTION • DC** — NOVEDAD
   Beat'em-up • SNK
8. **SEGA GT H.S • DREAMCAST** — ↓
   Conducción • Sega
9. **RESCUE SHOT • PLAYSTATION** — NOVEDAD
   Shoot'em-up • Namco
10. **STRIDER HIRYU 1&2 • PSX** — ↓
   Arcade • Capcom

## DREAMCAST

1. **SOUL CALIBUR** — =
   Beat'em-up • Namco
   
   NAMCO acaba de conquistar la lista de **Japón**, y lleva meses haciendo lo propio en el ranking de ***DC*** con SOUL CALIBUR.
2. **SONIC ADVENTURE** — =
   Plataformas 3D • Sega
3. **NBA 2K** — =
   Deportivo • Sega
4. **RAYMAN 2** — NOVEDAD
   Plataformas • Ubi Soft
5. **CRAZY TAXI** — ↓
   Conducción • Sega
6. **SHADOWMAN** — ↓
   Aventura 3D • Acclaim
7. **VIRTUA STRIKER 2 VER 2000.1** — =
   Deportivo • Sega
8. **MDK 2** — NOVEDAD
   Shoot'em-up 3D • Interplay
9. **READY 2 RUMBLE BOXING** — ↓
   Deportivo • Infogrames/Midway
10. **SF ALPHA 3** — =
   Beat'em-up • Capcom




# Parada EN BOXES

## F1 Racing Championship

La pugna por el **trono** en la Fórmula Uno se pone al rojo vivo con un **programa** en el que Ubi Soft y Video System ponen toda su experiencia al servicio de las **grandes estrellas** de esta disciplina **automovilística**.

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | UBI SOFT |
| PROGRAMADOR | VIDEO SYSTEM |




### VALORACION

LA FÓRMULA UNO se está convirtiendo en uno de los géneros con mayor grado de competencia. La calidad gráfica y la variedad de opciones del nuevo programa de UBI SOFT lo sitúan a la misma altura de su máximo rival F1 2000. En su contra juega la no inclusión de los datos de la temporada 2000.

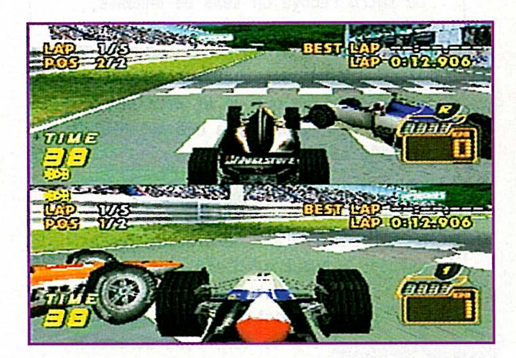
Intro







*Entre las diferentes opciones incluidas en el juego destacan un modo tutorial y el ya clásico duelo. Este último permite que dos jugadores participen de forma simultánea, eligiendo entre dividir la pantalla de forma horizontal o vertical.*



***Quedan atrás*** aquellos años en los que la única posibilidad de contar con las estrellas de la **Fórmula Uno** pasaba por la saga F1 de PSYGNOSIS. Aunque para muchos usuarios esta presencia no sea un aspecto determinante, para los aficionados a la competición automovilística ha sido uno de los datos que ha desequilibrado la balanza en favor o en contra de un título. La exigente **Federación Internacional de Automovilismo** (**FIA**) ha ampliado la concesión de licencias, permitiendo que varios compactos puedan tener como protagonistas a los pilotos reales del circo de la **Fórmula Uno**. Una de las grandes beneficiadas de esta ampliación ha sido UBI SOFT, que tras no disponer de los citados protagonistas en MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2, por fin tiene la oportunidad de competir en igualdad de condiciones con otros simuladores. A la reputación de UBI SOFT se une la experiencia de VIDEO SYSTEM, compañía que dejó boquiabiertos a propios y extraños con F1 WORLD GRAND PRIX para ***Nintendo 64*** y para ***Dreamcast***. Así, el nuevo programa reúne circuitos equipos y pilotos reales, lo que permite contar entre otros con los españoles **Gené** y **De la Rosa**. Sin embargo, incorpora los datos de la temporada 1999, dejando fuera el nuevo circuito de **Indianápolis** o el equipo Jaguar-Ford, sí incluidos en su competidor F1 2000 de ELECTRONIC ARTS. En cuanto al apartado técnico, el diseño de los circuitos es un fiel reflejo de la realidad, en la línea de cualquiera de los productos a los que la **FIA** concede su licencia. Lo mismo ocurre con el diseño

## Simulación









El modo simulación permite realizar una perfecta recreación de la conducción de un **Fórmula Uno**. Antes de empezar una carrera pueden modificarse las características técnicas para adaptarse al circuito. En la pantalla aparece un esquema del vehículo en el que se muestran las zonas dañadas.





## Situación de carrera

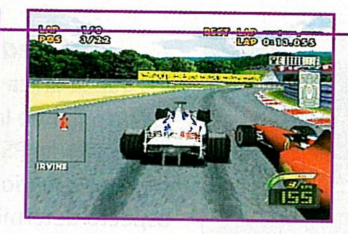
Para conocer cuáles son los rivales situados detrás de nosotros lo habitual es incluir una cámara posterior. Además, se recoge un recuadro que nos ofrece el coche y nombre del piloto situado en una zona próxima.





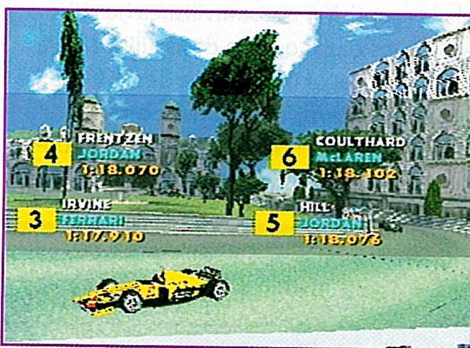


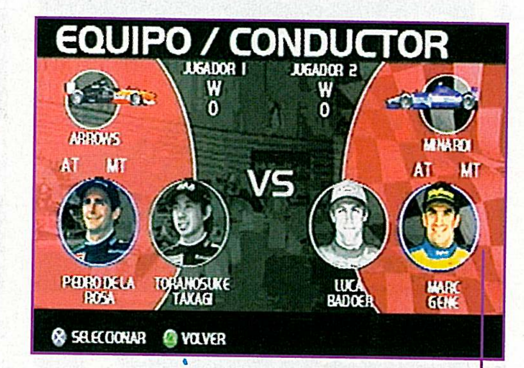




*ARCADE* *Este modo es ideal para los que prefieran conducir sin demasiadas preocupaciones. Para completar una prueba se exige superar una serie de tiempos intermedios y cumplir un reto fijado inicialmente (por ejemplo llegar a la meta en una posición determinada). En la pantalla el esquema del coche se sustituye por el del trazado del circuito.*




*LICENCIA DE LA FIA* *La licencia de la **FIA** permite incluir los pilotos, escuderías y circuitos oficiales. Sin embargo, al tomar los datos de la pasada temporada hay algunas diferencias con la campaña actual.*

de los diferentes vehículos, tal y como puede comprobarse con la amplia gama de cámaras por las que se puede optar. El control muestra dos caras muy diferentes según el modo de juego seleccionado. El modo *arcade* permite tomarse una serie de libertades en el control de los vehículos. La imposibilidad de hacer modificaciones técnicas se compensa con la existencia de daños en una serie de carreras en la que lo más importante es la velocidad. Para ello se utiliza el tradicional método de tiempos intermedios para continuar una carrera, añadiendo un objetivo para poder superar cada prueba. En cuanto al modo simulación, constituye una perfecta recreación de lo que es pilotar un **Fórmula Uno**, en el que hay que cuidar todos los detalles y en el que cualquier salida de la pista supone perder el control del coche como si se estuviera en una pista de hielo. Sin embargo, la opción del asistente de frenado permite acercarse al modo simulación. Las diferencias entre los citados modos de juego también se manifiestan en aspectos como la información sobreimpresionada en la pantalla y en la música, únicamente presente cuando se elige el sistema *arcade*. El programa se completa con el un tutorial y con el modo para dos jugadores simultáneos, esta última una opción casi obligada para los diferentes simuladores basados en el mundo de la velocidad. **CHIP & CE**










## F1 RACING CHAMPIONSIP

CONDUCCION

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Vidas | 1 |
| Competiciones | 3 |
| Continuaciones | NINGUNA |
| Dual Shock | ANALOG. + VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

### GRAFICOS
91

La licencia de la FIA supone un certificado de calidad. La variedad de cámaras es más que suficiente echándose de menos la posibilidad de observar las repeticiones sin necesidad de esperar al final de la carrera.

### MUSICA
83

La intro recoge un tema de GARBAGE, uno de los grupos que ya ha puesto ritmo a otros videojuegos. En algunos menús sólo se escuchan sonidos de motor mientras que en el modo arcade cada circuito presenta una melodía durante las carreras.

### SONIDO FX
85

Aunque el programa ha sido traducido y doblado a nuestro idioma, las voces incluidas se limitan a escasas frases que indican aspectos como la equivocación a la hora de tomar una dirección. Muy inferiores a los ofrecidos en el F1 2000.

### JUGABILIDAD
95

La diferenciación entre los modos arcade y simulación permite ofrecer posibilidades para todos los gustos. La inclusión de objetivos en el modo arcade es una buena idea, mientras que los datos reales son un elemento fundamental.

### GLOBAL




+ La inclusión de objetivos en el modo arcade supone un aliciente más.

- Olvidarse de incluir las novedades de la temporada 2000.





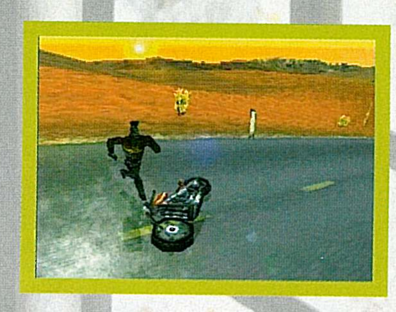
*Aunque en los niveles más avanzados no resulta muy recomendable lo de distraerse con peleas, habrá momentos en que no podrás evitarlas. Hay una gran variedad de armas, algunas de ellas absolutamente letales, pero como pronto comprobaréis, el puñetazo simple es la fórmula más eficaz y rápida de mandarlos «a dormir».*



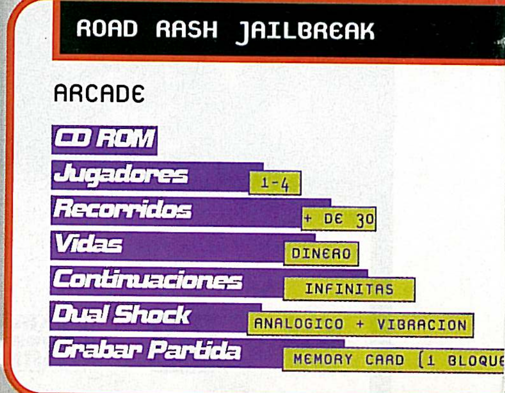








**Dos jugadores.** El modo multijugador es el apartado más retocado en Road Rash Jailbreak. Además de haberse incluido nuevos modos y opciones para potenciarlo al máximo, la modalidad para dos jugadores simultáneos nos regalará la oportunidad de vivir esta aventura a los mandos de un sidecar. El control es algo más complejo, pero es divertidísimo compartir con otro las labores de descerebramiento y masajeo lumbar de nuestros rivales.









**Modo policía.** Los programadores han debido pensar que, después de tantos años de macarra e infractor, ya tocaba el turno de hacer algo por la comunidad. Por ello han incluido un modo en el que podremos cambiar el cuero por el uniforme de policía. Como ya imaginábamos por todos estos años de experiencia, la labor de la «meretérica» es más complicada que la de patán saltacontroles, y para hacer valer la ley tendremos que «currar» como locos.

**ROAD RASH JAILBREAK**

ARCADE

CD ROM

| | |
|---|---|
| Jugadores | 1-4 |
| Recorridos | + DE 30 |
| Vidas | DINERO |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Dual Shock | ANALOGICO + VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD (1 BLOQUE |

# Los moteros más FULLEROS

## Road Rash Jailbreak




Arriba podéis ver el mapa general donde se desarrollarán las carreras. Los recorridos son abiertos y se van ampliando tomando tramos de unas y otras partes. Abajo, la pantalla donde podréis elegir el estilo de pilotaje de vuestra moto: arcade o simulación.




**La saga motera más *irreverente*, desenfrenada y salvaje del mundo *vuelve* a PlayStation con la difícil tarea de *superar* el gran trabajo realizado en la *última entrega* de esta consola, una de las más completas e *innovadoras* de su larga historia.**

***Para los*** que ya disfrutaron de lo lindo con la anterior entrega, hay que decir que **Road Rash Jailbreak** es prácticamente lo mismo, pero con unas cuantas novedades que afectan, sobre todo, al apartado de la jugabilidad. Para los que no hayan tenido ese gran placer, diremos que la saga Road Rash arranca en ***Mega Drive*** y que, básicamente, se trata de un trepidante juego de carreras de motos donde no hay reglas y sí muchos, muchos mamporros. **Road Rash Jailbreak** es una versión remozada y ampliada en modos de juego y opciones multijugador que podría haber sido la mejor de todas las entregas si hubieran cuidado un poco algunos detalles importantes. Gráficamente se parecen casi como dos gotas de agua, y que no fuera original sería «pecata minuta» si también hubieran logrado alcanzar la misma calidad técnica en los movimientos de pantalla y escenarios. Por desgracia no ha sido así y tendremos que contentarnos con un juego espectacular, vibrante y tremendamente divertido... pero un pelín tosco en la cuestión de los movimientos del entorno gráfico. Como el aspecto que más nos ha llamado siempre la atención en cualquier Road Rash es su jugabilidad y **Road Rash Jailbreak**, en ese apartado, vale la pena, nos centraremos en su sugerente oferta y novedades. La estructura tradicional de este juego se ha cambiado un poco, y ya no podremos comprar motos con el dinero ganado. Ahora, además de una prueba final tras clasificarnos en las nueve carreras, cada nivel cuenta con sus propias motos y son los resultados y premios de cada carrera los que nos darán nuevas armas y *nitros*. La dificultad es muy asequible en los dos primeros niveles, pero en el tercero ya se convierte en un reto casi tan complejo como el nuevo modo




**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | ELECT. ARTS |
| PROGRAMADOR | ELECT. ARTS |



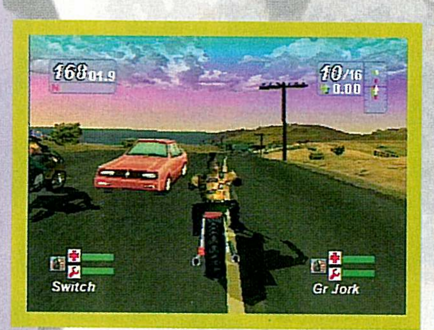
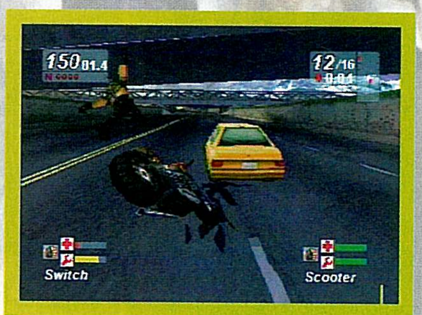

| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 85 | 94 | 85 | 92 | 90 |
| Aunque es prácticamente igual al anterior en todo lo que se refiere a gráficos (por lo tanto no está nada mal), los movimientos de los escenarios son bastante brusquetes y en algunos momentos parecen ir a tirones. | Una banda sonora de lujo con un montón de bandas que en muy poco tiempo darán que hablar. Temas para todos lo gustos, aunque apostando descaradamente por lo más cañero y potente, que van con el indómito espíritu del juego. | Los efectos sonoros, aunque están bien, resultan algo discretos para el tremendo grado de acción que podremos encontrar en pantalla. Las voces y alaridos de los personajes tienen más gracia que el sonido de algunas motos. | Fiel a la saga, la jugabilidad es excelente. Los nuevos modos aportan bastante miga a la oferta tradicional, y la nueva estructura os planteará papeletas realmente serias a partir del segundo nivel de dificultad. | |





\+ La intensidad de cada carrera y los nuevos modos de juego.

\- Los movimientos de pantalla y el control son peores que en RR 3D.

Policía, el uno contra todos más salvaje imaginable. Pero si hay algo que os sorprenderá son sus nuevas opciones multijugador, con el sidecar para dos jugadores simultáneos. Original, con sistema de control muy peculiar y realista, esta opción es de lo mejor que hemos visto en este género.

Resumiendo lo visto, **Road Rash Jailbreak** es un paso más en la constante evolución de la saga, pero no ha terminado de cuajar la faena completa al haber descuidado un poco el tema gráfico y técnico. De haber estado un poco más finos, ahora estaríamos hablando de la versión definitiva del juego de motos más peculiar de todos los tiempos. **DE LUCAR**

*Los coches no suelen hacen demasiados cambios de carril... pero les encanta quedarse parados.*

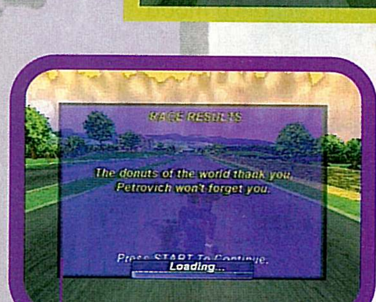


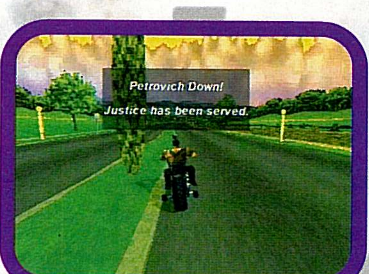
## VALORACION

● Road Rash Jailbreak nos ha dejado una buena impresión, pero también cierto mal sabor de boca. Al ser fiel a lo que todos buscamos en esta saga, velocidad extrema y acción salvaje, la diversión está asegurada, y ninguno de sus seguidores podrá salir defraudado. Las incorporaciones y cambios están muy bien, pero es una pena que no hayan logrado la calidad técnica de la anterior entrega. Lo que hemos ganado en jugabilidad lo hemos perdido en la puesta en escena y eso, a veces, no es buen negocio.

*Los rivales tienen maneras muy sugerentes de indicarte que te pares. Indicación con porra en el cogote, indicación con cadena en riñones, indicación con patada...*

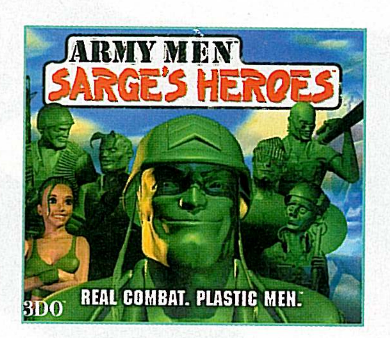



**Retos finales.** Cada categoría cuenta con nueve recorridos distintos, y al completarlos tendremos que superar una última prueba final para acceder al nuevo rango superior. Aunque no hemos tenido oportunidad de conocer los objetivos de todos estos retos finales, os podemos decir que algunos consisten en hacer un recorrido determinado en un tiempo preestablecido, o en eliminar a un determinado personaje con más escolta que **Enrique Iglesias**.

# Hazañas PLÁSTICAS




## Army Men Sarge's Heroes

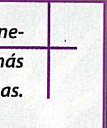
Desde el **principio** estaba claro que Army Men Sarge´s Heroes para Nintendo 64 iba a ser, con mucha **diferencia**, la mejor y más **divertida** de todas las **versiones** para consola protagonizadas por los **pequeños soldaditos** de plástico.

*En nuestra preview* de **Army Men Sarge´s Heroes** de ***Nintendo 64***, realizada hace varios meses con la versión americana, os decíamos que si este juego hubiera salido en **España** en el 99, no habríamos dudado en situarlo entre lo mejorcito del año. Para poder asegurar esta afirmación había dos motivos: uno, que **Army Men Sarge´s Heroes** estaba realmente bien y dos, que en el año pasado no había habido demasiados juegos que pudieran catalogarse como brillantes. **Army Men Sarge´s Heroes** para ***Nintendo 64*** está bien realizado, su mecánica de juego es divertida, cuenta con un montón de fases, han trabajado la opción multijugador y sus personajes tienen carisma. Sólo con eso más de uno ya nos damos con un canto en los dientes, pero es que además se trata de un juego bastante original en su planteamiento, en



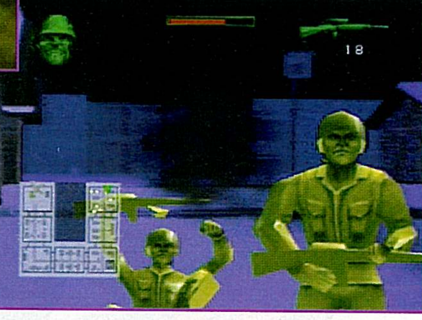


*En ocasiones, nuestra desventaja frente a los enemigos es sangrante. Los tanques son letales y más rápidos de lo que imaginas.*



**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | VIRGIN INTERACTIVE |
| PROGRAMADOR | 3DO |

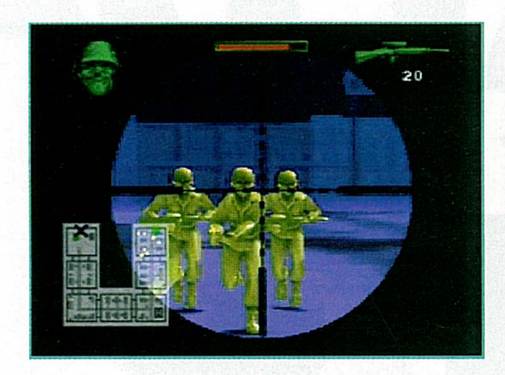




**ARMY MEN SARGE´S HEROES**

ARCADE

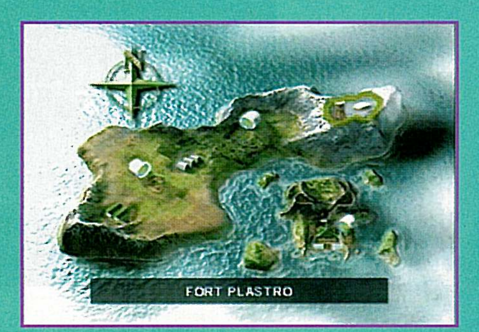
| | |
|---|---|
| Megas | 64 |
| Jugadores | 1-4 |
| Vidas | INFINITAS |
| Fases | 16 |
| Expansion Pak | SI |
| Rumble Pak | SI |
| Grabar Partida | CONTROLLER PAK |



su puesta en escena y en su mecánica. Como a casi todos de los de su género, tal vez se le podría pedir algo más de variedad en las misiones, un poquito más de suavidad en los movimientos o un control algo más sencillo, pero, en general, estas cuestiones cumplen el expediente. Si además tenemos en cuenta que su modo para varios jugadores es casi tan grande como el individual (también inferior en algunas cuestiones), tendremos que pensar que **ARMY MEN** SARGE´S HEROES de *NINTENDO 64* es una buena apuesta. Los aficionados a este género seguro que ya están deseando encontrar un sustituto a DUKE NUKEM ZERO HOUR. Salvo algunos detalles, estamos ante dos juegos muy similares y, eso sí, totalmente recomendables para cualquier tipo de usuarios. **DE LUCAR**

## Modo Multijugador

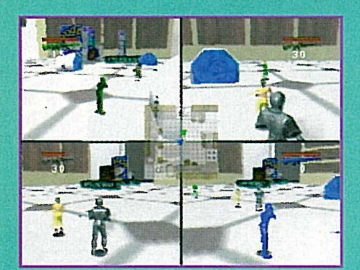
Desde el principio, todo hacía pensar que ARMY MEN SARGE´S HEROES era un cartucho especialmente indicado para ser jugado en grupo. El resultado final es bueno, aunque la verdad es que esperábamos algo más. No defraudará a nadie pero no habría estado mal que hubieran cuidado un poco más los movimientos.











*Los escenarios coinciden con los del modo normal en las localizaciones, pero cambian de forma considerable en el diseño, que es específico para este modo.*







### VALORACION

Como en NINTENDO 64 no abundan demasiado este tipo de juegos, sobre todo en los últimos meses, ARMY MEN SARGE´S HEROES puede ser una auténtica tentación para los amantes del género. En su conversión al formato PAL ha perdido algo de frescura en los movimientos, pero se puede decir que estamos ante el mejor de toda esta saga de la compañía norteamericana 3DO.

| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 91 — Los personajes son geniales, los escenarios tienen bastante detalle y variedad y los movimientos, sin ser los más suaves del mundo, cumplen y no perjudican al juego. En el modo para dos jugadores baja un poco en algunas cuestiones. | 88 — Unas cuantas melodías con las mismas trazas que las que podríamos escuchar acompañando una peli de guerra. Están bien orquestadas y se ajustan al espíritu del juego. Tampoco da la sensación que se hayan comido el «tarro». | 85 — Los efectos especiales deberían haberse cuidado más teniendo en cuenta el tipo de juego y la acción que hay en pantalla. Los que han incluido cumplen, al menos son realistas, pero sin añadir un ápice de espectacularidad. | 91 — Cuenta con un montón de fases, las misiones tienen cierta variedad, su nivel de acción es de los que transmiten emoción y su dificultad es considerable hasta que dominemos todos los pormenores de los controles. | 90 — + Personajes y escenarios dignos de una peli de dibujos. − Los movimientos no son tan suaves como en la versión USA. |



# IGUALDA

## Rally Masters



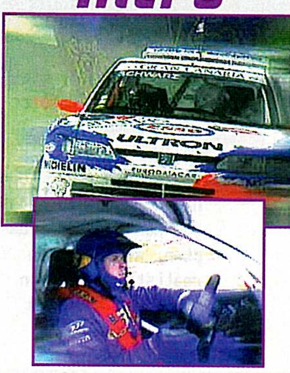

El **nuevo** programa recrea el Rally Masters, una prueba en la que los grandes campeones miden su **habilidad** dejando a un lado las diferencias entre sus vehículos. Además, cuenta con la presencia de **pilotos** reales y de algunos de los coches que han hecho historia.

### SUPER Information

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | INFOGRAMES |
| PROGRAMADOR | DIGITAL ILLUSIONS |

***Todos los*** años las principales figuras del mundo de los rallies se reúnen en una competición con un toque diferenciador con respecto al Campeonato del Mundo. Se trata del **Rally Masters**, en el que los pilotos se enfrentan a sus rivales en pruebas eliminatorias. El formato de competición tiene la característica de que en cada eliminatoria los dos coches salen a la vez en un circuito con dos carriles independientes. Así se rompe la monotonía de las pruebas cronometradas que forman los diferentes juegos de rallies, en los que rara vez aparece un rival en pantalla. Además, los pilotos compiten con el mismo coche, aunque el vehículo cambia en cada una de las pruebas. Es precisamente en los 20 coches incluidos donde se encuentra uno de los aspectos a tener en cuenta en el programa. Así, además de modelos actuales (como el Peugot 206, el Skoda Octavia o el Citroen Xsara) se han recogido algunos de los coches que marcaron una época dentro de los rallies (como el Toyota Celica). Por otra parte, esta competición es una cita casi obligada para las grandes estrellas del mundo de los rallies. Entre los pilotos incluidos se encuentran los españoles **Jesús Puras** y **Carlos Sáinz** (este último vencedor en una ocasión), y entre los foráneos estrellas como **Didier Auriol** o **Colin McRae**. En cuanto a los diversos

### Intro



### RALLY MASTERS

CONDUCCION

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Competiciones | 5 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Vibration Pak | SI |
| Dual Shock | ANALOGICO+VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

### VALORACION

● Aunque gráficamente no es tan espectacular como Rally Championship, el programa juega sus mejores bazas con lo completo de su apartado de las opciones. La presencia de pilotos reales y de diferentes tipos de competiciones permiten romper la monotonía de las pruebas cronometradas.

# de condiciones

## Rally Master

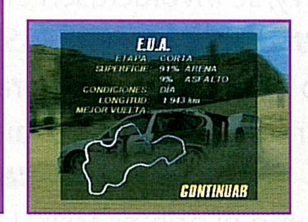
Se disputa en el formato de eliminatoria entre dos pilotos. Ambos corren de forma simultánea en carriles diferentes y siempre con el mismo coche. Cada eliminatoria se celebra al mejor de tres carreras.

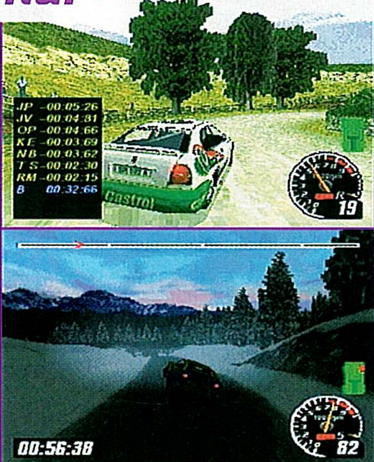


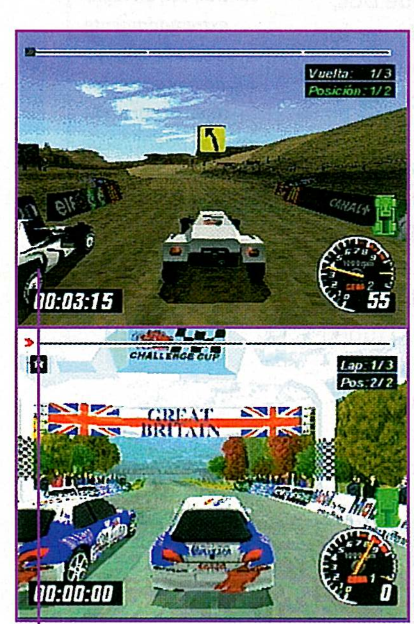


## Rally Tradicional

También se incluye el tradicional rally en el que los pilotos luchan contra el reloj en busca del mejor tiempo. Cada rally esta formado por varios tramos entre los que se incluyen algunos nocturnos.







DOS SIMULTANEOS *Otra de las posibilidades es la disputa de eliminatorias en las que los dos coches corren de forma simultánea, pero sin distinción de carril. Vence el que llega primero.*

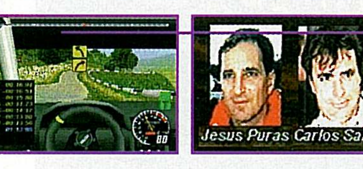
## Coches




*Entre los 20 vehículos se encuentran tanto modelos actuales como algunos de los clásicos dentro de los rallies. Audi, Toyota, Lancia o Ford se encuentran perfectamente representados.*










circuitos incluidos, hay que destacar el de **Gran Canaria**. Junto al citado sistema de competición se ofrece la disputa de pruebas eliminatorias en las que dos coches corren simultáneamente por un mismo carril, y el tradicional rally, en el que los pilotos compiten contra el cronómetro en busca de los mejores tiempos. En este último caso las pruebas se dividen en etapas en las que a las estrechas carreteras se unen las, muchas veces, adversas condiciones climatológicas. Un programa que presenta un aspecto envidiable, pero en el que los coches no tienen la solidez de otros títulos. ➡ CHIP & CE




PILOTOS *Los pilotos incluidos son reales, recogiendo a las principales estrellas (**Carlos Sáinz, Colin McRae, Didier Auriol, Ari Batanen, Juha Kankkunen** etc.).*

| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 94 | 84 | 85 | 94 | 94 |
| Gráficamente el programa logra transmitir todo el mundo que rodea a las pruebas de rally. Además, la aparición de dos coches de forma simultánea no ralentiza la acción ni produce saltos bruscos. | Los programadores no se han esmerado demasiado en este aspecto. Sin embargo, las melodías (siempre instrumentales) cumplen su cometido sin hacer grandes derroches. | Además del tremendo rugido de los motores se incluyen algunas voces. Concretamente los comentarios sobre los distintos circuitos y los realizados por el copiloto sobre el trazado. Además, está doblado al castellano. | La variedad de competiciones y la presencia de pilotos reales y diferentes coches constituyen su punto más sólido. El sistema de control reproduce las evoluciones de estas pruebas, aunque a los coches les falta «peso». | + La aparición de varios rivales en pantalla.<br>- La competencia ejercida por RALLY CHAMPIONSHIP. |





MDK 2

# No hay 2 SIN TRES

**No ha hecho falta que la *estrafalaria* Shiny, y su cabeza visible Dave Perry, se involucrasen en el *proyecto* MDK 2. Si lo que se pretendía era crear una aventura tan barroca y *mística* como el primer MDK, la verdad es que Bioware lo ha logrado de *largo*.**

***MDK fue un juego*** al que le salieron tantos partidarios como detractores. La verdad es que era sumamente extraño, pero eso no quita para que muchos lo considerásemos una obra maestra, ejemplo de originalidad en cuanto a desarrollo, apariencia y sentido del humor. Esta segunda parte, que no ha sido programada por SHINY, propone una buena cantidad de novedades, aunque una de ellas destaca por encima de todas las demás: la posibilidad de controlar a tres personajes diferentes. Así, además de Kurt (que sigue con su *Sniper* a cuestas) y Doc, se incorpora al equipo un tercer personaje que también aparecía en MDK, y que ahora, al igual que Doc, puede ser controlado por el jugador: Max el perro. Cada uno cuenta con sus propias habilidades. Max, por ejemplo, cuenta con cuatro brazos, por lo que es capaz de disparar con cuatro armas diferentes a la vez. Doc, por su parte, utiliza mejor el ingenio, ya que a modo de Mc Giver fabricará útiles artilugios partiendo de elementos tan inofensivos como tuberías, tostadoras, cinta adhesiva, etc. Doc, por ejemplo, utilizará un extraño compresor de aire (como el que se utiliza para recoger las hojas) con



*En **MDK 2** los check points (puntos de control) son un lugar extremadamente preciado. Una vez allí, no hay que preocuparse por nada más. Se podrá partir desde ese punto cuantas veces se quiera.*



*En el primero de sus niveles, Doc deberá ayudar a esta «simpática» planta carnívora. Si lo hace, ésta le recompensará con una tostadora atómica.*

## VALORACION

BIOWARE ha hecho un MDK 2 a imagen y semejanza de lo que la gente de SHINY habría creado. Quizá por ello MDK 2 continuará siendo un juego para una minoría, la misma que hace tiempo disfrutó de lo lindo con un extraño título como MDK, al que mucha gente no llegó a comprender.

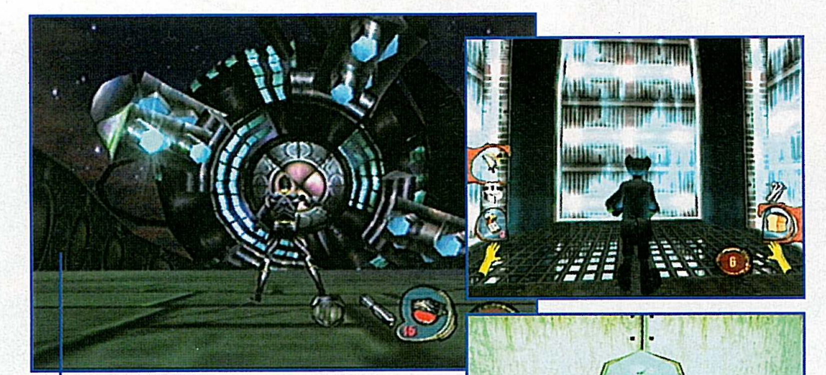
**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | GD ROM |
| PRODUCTOR | INTERPLAY |
| PROGRAMADOR | BIOWARE CORP. |

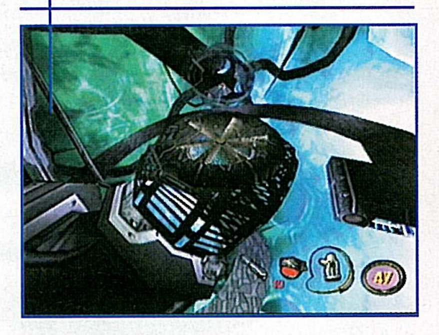
**MDK 2**

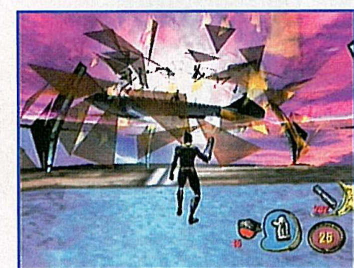
SHOOT 'EM-UP 3D

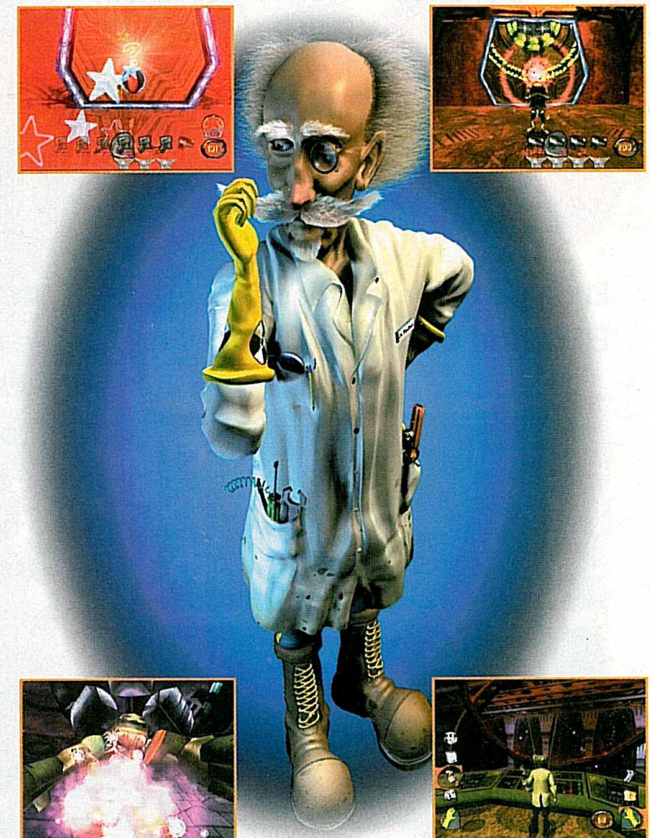
| | |
|---|---|
| GD ROM | |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | ENERGIA |
| Fases | 10 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Vibration Pack | SI |
| Grabar Partida | VM (12 BLOQUES) |



La dificultad del primer nivel llega a unos límites insospechados. Sólo tras muchos intentos (en los que hay que observar detenidamente) se logrará acabar con él.







el que es capaz de dejar en fuera de juego a sus enemigos. Gráficamente, **MDK 2** mantiene la línea iniciada por su predecesor, aunque ahora los escenarios son aún más bellos si cabe, fruto de las enormes posibilidades gráficas de ***Dreamcast***. En todo caso, hay que mencionar una cierta pérdida de suavidad, sobre todo en los momentos en que las explosiones y enemigos inundan la pantalla. **MDK 2** cuenta con nueve niveles, tres para cada personaje, aunque existe un décimo mundo en el que el jugador podrá elegir a quién desea controlar. Aunque el número de niveles parezca escaso, no hay que preocuparse. **MDK 2** es un juego realmente largo en el que la dificultad está perfectamente ajustada. Los fans de MDK disfrutarán de lo lindo con **MDK 2.** Los que no hayan jugado con MDK... es posible que no encuentren lo que estaban buscando, pero se pierden un gran juego. **J. C. MAYERICK**

## El bueno, el feo...







Kurt ha mejorado la potencia de su *Sniper*. Ahora, además de ofrecer un nivel de ampliación mayor, permite que Kurt se desplace lateralmente al tiempo que apunta y dispara. Max, por otro lado, sumará a sus cuatro brazos un potente *Jet Pac* al que tendrá que echar combustible cada dos por tres.



| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 85 | 93 | 88 | 89 |
| MDK 2 mantiene la línea marcada por MDK. El mundo en que se desarrolla sigue siendo un tanto oscuro, con claras alusiones al trabajo de H.R. GIGER. El efecto de la sombra es de lo mejorcito que se ha visto en consola. | Acorde a lo que se espera de un mundo tan extraño como el de MDK. A nosotros, particularmente, no nos resulta especialmente atractiva, aunque hay que reconocer que es la música más indicada para un juego como éste. | Maravillados nos ha dejado MDK 2 con sus espectaculares efectos de sonido. Desde los geniales efectos de las armas de fuego, pasando por los gritos, puertas que se cierran, alarmas... todo es estremecedor. | Los jefes de final de nivel tienen una dificultad desorbitada, aunque el resto del juego cuenta con una dificultad más ajustada. En el global, MDK 2 es un título difícil de jugar, pero sumamente gratificante. |  + Mantiene la esencia del primer MDK. Y eso es bueno. − En ocasiones el juego se ralentiza bastante. |

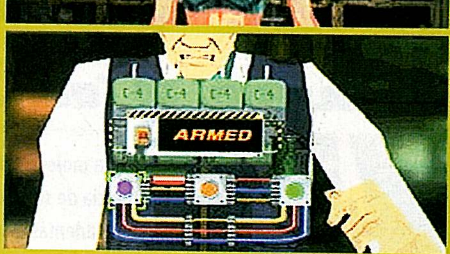



# Sólo para ADULTOS

El grupo de programación KRONOS, al ***amparo*** de la poderosa EIDOS, ha ***creado*** una aventura destinada a crear polémica. Su ***violento*** desarrollo y las comprometedoras situaciones que se ***suceden*** durante el juego hacen que Fear Effect sea «***sólo***» para adultos.










Este soldado comete un error al no levantar su arma en presencia de la «indefensa» Hana. Lo pagará caro.

¿Wee Ming... Wee Ming? Estoy buscando a Wee Ming.

No trabajas para mi padre. Entonces... ¿eres un mercenario?




## Fear Effect

***Con una puesta en escena*** similar a la de una saga clásica como RESIDENT EVIL (que a su vez bebió de las aguas del genial ALONE IN THE DARK), e introduciendo diferentes conceptos como el *Full Motion Video*, KRONOS ha desarrollado una aventura que destaca, además de por su buena presencia, por unas dosis de violencia y erotismo bastante elevadas. La estética utilizada, mezcla de comic y fondos generados por ordenador, hace que la apariencia general del juego se asemeje mucho a las grandes producciones niponas como AKIRA, aunque sin olvidar el genial diseño futurista, inspirado obviamente en un clásico de la ciencia ficción como BLADE RUNNER. El guión del juego, de lo mejorcito que hemos visto (aunque un poquillo enrevesado), mezcla la violencia desmesurada con temas tan peliagudos como la prostitución, aunque al final todo se reducirá a una serie de fenómenos paranormales, propios de la localización en que se desarrolla el juego. En cuestiones gráficas, los fondos de cada estancia son pequeñas obras de arte en las que absolutamente todo cobra vida. Nada extraño si se tiene en cuenta que éstos están generados como vídeo en movimiento (no hay más que ver el tamaño de las pantallas), lo que al final ha llevado a los programadores de KRONOS a abusar en exceso del vídeo. De hecho, los enemigos finales serán, casi siempre, simples secuencias de vídeo que se reproducen cíclicamente, al estilo de los primeros juegos para *PLAYSTATION*. A pesar de ello, el resultado no deja de ser interesante, aunque el precio pagado es bastante elevado: **FEAR EFFECT** consta de 4 CDs. Algo que no ha impedido que la aventura en sí no sea demasiado larga, apenas cinco o seis horas efectivas de juego. Por todo lo demás, guión, gráficos, música y sonido, se puede decir que **FEAR EFFECT** es una estupenda aventura. J. C. MAYERICK

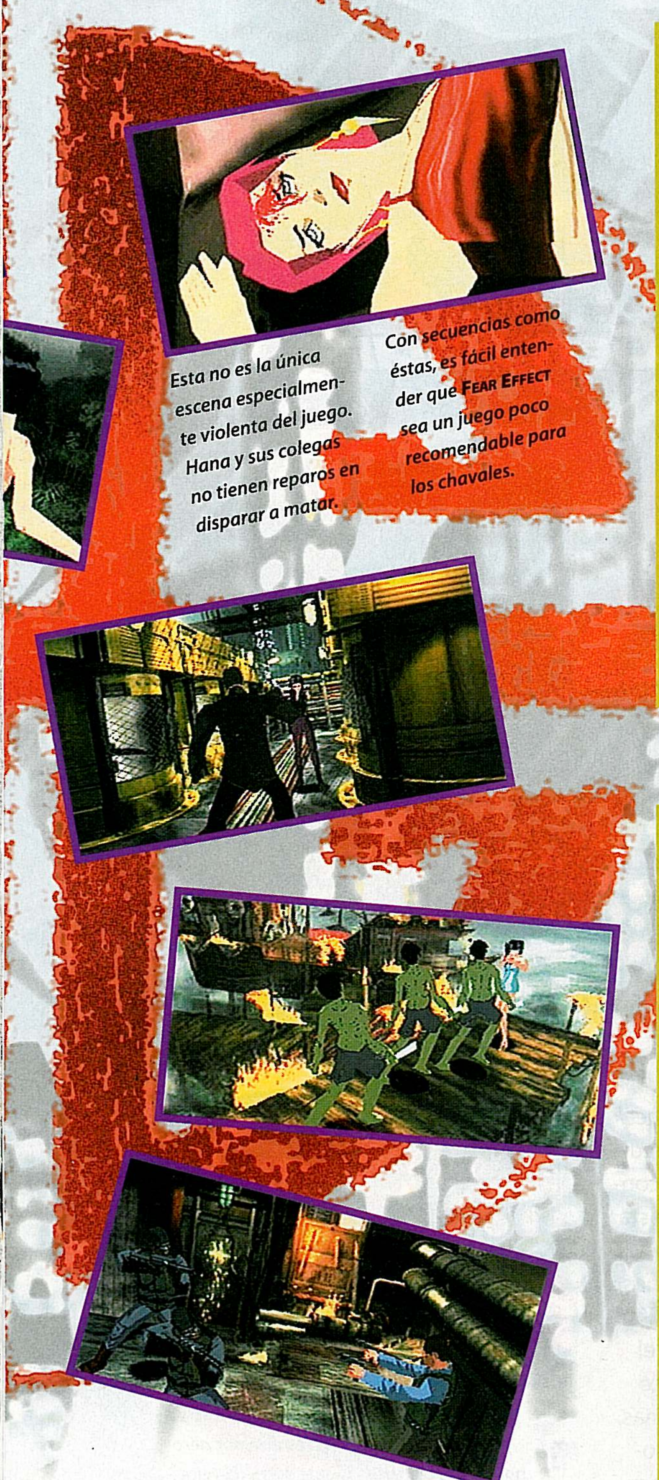
**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | EIDOS |
| PROGRAMADOR | KRONOS |

**FEAR EFFECT**

AVENTURA

| 4 CD ROM | |
|---|---|
| Jugadores | 1 |
| Personajes | 3 |
| Vidas | ENERGIA |
| Continuaciones | NO |
| Dual Shock | ANALOGICO + VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD (1 BLOQUE) |

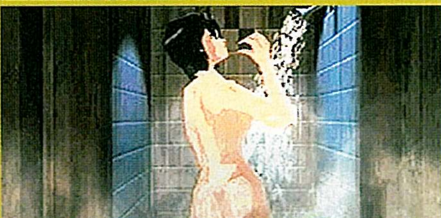


Esta no es la única escena especialmente violenta del juego. Hana y sus colegas no tienen reparos en disparar a matar.

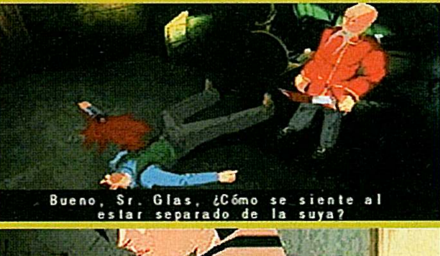
Con secuencias como éstas, es fácil entender que FEAR EFFECT sea un juego poco recomendable para los chavales.





*FEAR EFFECT está repleto de sensuales escenas en las que Hana, por lo general, no tiene reparos en enseñar su escultural figura. Como la vida misma.*





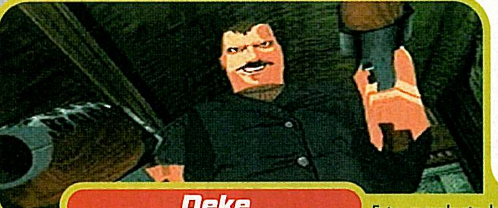





**Hana** Cuenta con un turbio pasado que le ha llevado a vivir la vida al límite. No tiene reparos en utilizar sus encantos para conseguir lo que quiere. Durante la aventura, incluso, deberá hacerse pasar por prostituta. Se cambia de modelito a cada rato.



**Glas** Por su aspecto es fácil deducir que es el más duro del grupo, aunque también el más sensato y primer partidario de abandonar la extraña misión en que se han visto inmersos. Cuenta con todas las papeletas para llevarse a Hana a sus aposentos.



**Deke** Este corpulento hombre, con alguna grasa de más, es el carnicero del grupo. No tiene inconveniente en acabar con un enemigo si éste le va a suponer peligro. El puño americano con el que golpea es una buena muestra de su violenta personalidad.

## VALORACION

● KRONOS ha creado una excelente aventura, que aun no siendo original en su desarrollo, sí ofrece la innovación de mezclar la apariencia de clásicos, como RESIDENT EVIL, con el full motion video de toda la vida.

● Por desgracia, FEAR EFFECT se sitúa desde este momento en el punto de mira de los «defensores del menor». FEAR EFFECT debe ser considerado como un juego para adultos, algo que la sociedad no parece querer entender. Parte de la gracia de esta aventura está en su argumento y desarrollo... y así queremos que sea.

| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 91 | 90 | 94 | 92 | 92 |
| Gráficamente está muy elaborado, aunque en ocasiones se abuse de los vídeos. Por ello, algunos enemigos finales parecen sacados de los primeros juegos para PLAYSTATION y SATURN. A parte de eso, un notable muy alto. | La principal virtud de la banda sonora de FEAR EFFECT es su capacidad para amoldarse al lugar y a cada situación. Su principal cometido es el de ambientar, y en esta ocasión KRONOS lo ha conseguido holgadamente. | Sólo sabemos de un juego que recree con más realismo el sonido de las armas. Su nombre es HALF LIFE y es para compatibles PC. En el lado negativo hay que mencionar las voces, que siguen estando en inglés. Una lástima. | FEAR EFFECT engancha por su guión y sus abundantes dosis de violencia y erotismo. Los textos en castellano ayudarán a que todos puedan jugar con él, aunque se echa de menos que las voces no estén en castellano. | + El guión de FEAR EFFECT es muy bueno... y atrevido. <br> – El uso excesivo del vídeo y lo corta que resulta la aventura. |



# El que no corre VUELA

## N-Gen Racing

No es la **primera** vez que los aviones bajan de las nubes para competir en carreras en las que los coches se sustituyen por artilugios a **reacción**, pero jamás se ha llevado a cabo todo esto con el **cuidado** con el que la gente de Infogrames ha dotado a N-Gen. Un banquete **gráfico** al servicio de los amantes de la velocidad aérea.







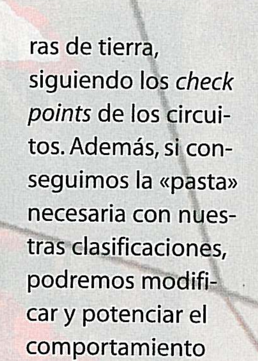










En las primeras partidas, hasta que no potenciemos el avión o compremos aeronaves más potentes, la sensación de velocidad no será muy acusada.

***N-Gen Racing*** es, técnicamente, un juego impecable. Sus programadores, CURLY MONSTERS, son excomponentes del grupo que en su momento, y bajo el sello de PSYGNOSIS, creó esa leyenda llamada WIPE OUT. En esta ocasión «la vaca sigue tirando al monte», y de nuevo nos ofrecen un juego de carreras con artefactos que no tocan el suelo, en este caso aviones reales. Nada menos que 40 están incluidos, y todos ellos adaptados para poder volar casi a ras de tierra, siguiendo los *check points* de los circuitos. Además, si conseguimos la «pasta» necesaria con nuestras clasificaciones, podremos modificar y potenciar el comportamiento de estas máquinas, así como adquirir armas, *nitros* o propulsores. Y si conseguimos ingentes ingresos económicos, tendremos acceso a ultramodernos y exclusivos cazas experimentales. Los circuitos llegan a la cifra de 14, situados en lugares tan dispares como la Antártida o el desierto del Gobi. Además, cada circuito se puede correr en diferentes momentos del día, desde a pleno sol o al anochecer. Diferentes modos de juego, incluyendo para dos jugadores simultáneos, varios niveles de competición (al puro estilo WIPE OUT) y un montón de secretos nos ofrece **N-GEN RACING**, un juego tan bueno técnicamente como arriesgado en su concepto (correr con aviones es, cuando menos, extraño). **THE SCOPE**

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | INFOGRAMES |
| PROGRAMADOR | CURLY MONS. |

**N-GEN RACING**

CONDUCCION AEREA

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Circuitos | 14 |
| Vidas | INFINITAS |
| Aviones | 40 |
| Dual Shock | ANALOGICO + VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |






*El modo de dos jugadores, como siempre, será una de las principales bazas para sacarle todo su jugo a este juego. Los piques entre amigotes están totalmente asegurados.*

## Work In Progress

Junto con el juego ya finalizado, INFOGRAMES nos ha proporcionado un CD que incluye muchas pantallas en las que se reflejan las típicas mallas que se realizan a la hora de definir los gráficos. Se conocen como *Wire Frames*, y en ellas se puede observar cómo se van determinando los accidentes geográficos, así como qué texturas se van a aplicar según sea la inclinación y colocación del terreno. En estas imágenes podéis contemplar una mezcla de gráficos ya finalizados con las mallas, para que os podáis hacer una idea del complicado y prácticamente artesanal trabajo de programación que requiere un título de estas características.

## VALORACION

● N-GEN RACING es el heredero en cuanto a temática de AIR RACE, un juego que ya hace bastante tiempo tuvimos la ocasión de probar. Sin embargo, la comparación entre ambos no es posible, ya que N-GEN RACING es, técnicamente, infinitamente superior, algo también lógico si tenemos en cuenta el tiempo transcurrido entre uno y otro título.

● Aunque técnicamente es casi impecable y se nota la sabia mano de los programadores de WIPE OUT, tiene una losa imposible de superar, por muy bien que se programe. Me resulta, en su concepto, poco atractiva una carrera planteada con aviones. Eso sí, difícilmente un juego así podrá ser mejor que N-GEN RACING.







*Existen varias vistas para poder jugar, y todas jugables. Las exteriores son las que ofrecen imágenes más espectaculares, y podremos observar los diferentes movimientos del avión sorteando los obstáculos del terreno. En la interior se observan mejor los disparos.*

| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 93 — Es el apartado más cuidado de todo el juego, con impresionantes y cuidados escenarios y espectaculares aviones. Por desgracia no podemos salirnos de los circuitos, con lo que la exploración libre no es posible. | 85 — Este es uno de los aspectos en los que se nota que los creadores de N-GEN RACING provienen del equipo que desarrolló WIPE OUT. Mucha música techno para amenizar los vuelos. Si no te gusta el género, acabarás harto. | 83 — Disparos, colisiones entre aviones y contra el escenario y el disparo de las armas son los principales efectos de sonido incluidos. Quizá su presencia queda oculta por la potencia del sonido de las melodías. | 85 — Lo original de su desarrollo, los muchos aviones y los variados circuitos son su principal oferta. Se hace un poco raro correr con aviones de la misma forma que se hace con coches, a pesar del sencillo control. |  86 |

+ La variedad de aviones y la posibilidad de mejorarlos.

− No acaba de convencer eso de correr con aviones por tierra.

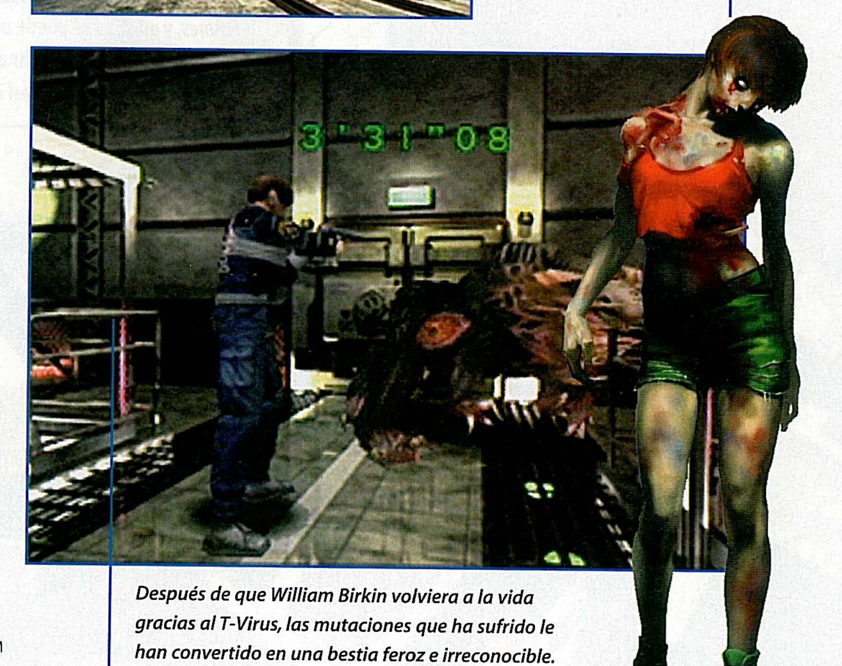
# Resident Evil 2

# EL ZOMBIE que faltaba

Esta es la **mejor versión** de Resident Evil 2, sobre todo por el **incomparable** marco **gráfico** que nos presenta, gracias al potencial de **Dreamcast**. El resto ya es historia.

***A la espera*** de la entrega de RESIDENT EVIL para ***PS2***, la saga ha aparecido en casi todos los sistemas disponibles en el mercado. Y en esta ocasión nos ocupamos de la primera incursión de RESIDENT EVIL en los 128 *bits* de SEGA. No dudamos de que CAPCOM ha intentado prepararnos un suculento aperitivo antes de la aparición del que para mí es, sin ningún tipo de duda, el mejor capítulo de la saga hasta la fecha: **BIOHAZARD CODE: VERONICA.** Pero realmente se echa en falta alguna que otra novedad en los dos GD ROM que incorpora el juego. Básicamente no hay ninguna diferencia con la entrega original para ***PLAYSTATION*** en lo que se refiere al sistema de juego, aunque han tenido el detalle de incorporar un nuevo modo, *Arrange Mode*, en el

*Leon y Ada se adentran en lo desconocido bajo la luz de la luna llena. Ya están a punto de alcanzar el corazón del laboratorio de Umbrella.*




*Después de que William Birkin volviera a la vida gracias al T-Virus, las mutaciones que ha sufrido le han convertido en una bestia feroz e irreconocible.*

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | 2 GD ROM |
| PRODUCTOR | VIRGIN INT./CAPCOM |
| PROGRAMADOR | CAPCOM |





**RESIDENT EVIL 2**

SURVIVAL HORROR

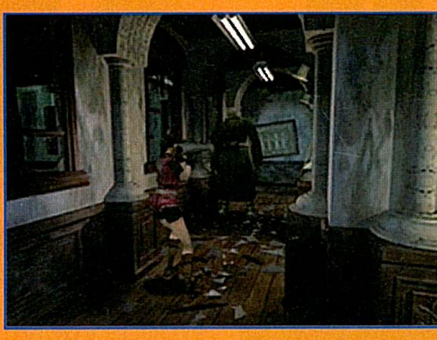
**2 GD-ROM**

| | |
|---|---|
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1 |
| Escenarios | 2 + 2 EXTRAS |
| Vibration pack | SI |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Grabar Partida | VM |



## Segundo Escenario

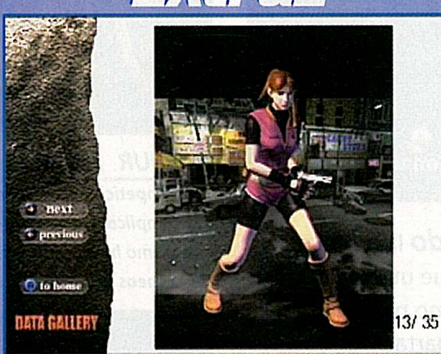




Si comenzaste la aventura con Leon, al terminar el juego podrás grabar partida. Así empezarás una nueva aventura con Claire para comprobar qué le sucedió a la chica después de que ambos quedaran aislados tras la explosión del camión en la *intro* y atar los cabos sueltos de la historia. También te enfrentarás a Tyrant, que sólo aparece en el segundo escenario del juego. Si empezaste con Claire, verás el 2º escenario de Leon.

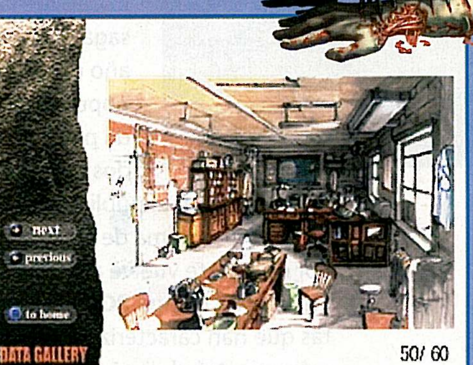
que es posible comenzar (en el modo fácil) con munición infinita en las armas más potentes. También han añadido una serie de *extras* en la opción *Special* que nos permitirá ver las secuencias, modelos en 3D, ilustraciones y bosquejos del juego. Pero sin ninguna duda, el aspecto más destacable de esta versión para ***Dreamcast*** es, como no podía ser de otra manera, el apartado gráfico. El grado de detalle que tienen los personajes nunca se consiguió en ***PlayStation*** y los fondos se han representado sin ninguna alteración en la resolución, como pasaba en las versiones de ***Nintendo 64*** y ***PC***, en las que perdían bastante calidad respecto a la entrega original. Tan sólo me queda recomendar a los usuarios de ***Dreamcast*** que nunca se hayan aventurado en el tenebroso mundo de Resident Evil que no dejen pasar esta oportunidad. No se arrepentirán. **R. DREAMER**

## Extras










En la opción *Special* encontrarás ilustraciones, bosquejos, modelos 3D y secuecias de Resident Evil 2 para contemplarlas a tu antojo. Pero estas sólo irán apareciendo a medida que avanzas en el juego.

### VALORACION

Capcom ha visto como podría haber sido RE2 de haber sido PSX más potente. Le han añadido un par de extras y le han lavado la cara al apartado gráfico. El resto continúa siendo el mismo Resident Evil 2 que ya conocíamos todos, y quizás sólo por eso merece la pena.



| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 93 | 90 | 90 | 90 |
| El mejor Resident Evil que hemos visto hasta la fecha. Los personajes están representados con todo detalle y los escenarios en 2D se presentan con todo su esplendor. Pero una máquina como ésta exige algo más. | La banda sonora, como en cualquier Resident Evil, cumple su cometido a la perfección. Cada corte se adapta a la acción como un guante, subiendo la tensión o regalándonos los oídos con maravillosas melodías suaves y lentas. | Este es uno de los apartados que más mejoras sufrió con la saga RE. Y continúa siendo así en esta entrega, aunque a estas alturas habría que hilar más fino, sobre todo equilibrando el volumen de forma más realista. | La trama es muy buena, y el juego está plagado de acción que se dosifica con puzzles que harán trabajar nuestra mente. Además cuenta con los dos escenarios y las modalidades ocultas Hunk y Toffu. | + Las notables mejoras gráficas respecto al original. La opción special. − Que quede en un segundo plano ante Biohazard Code: Veronica. |



## Tiger Woods PGA Tour 2000

# La CARA SERIA de Tiger



Tras probar ***suerte*** en un programa de golf de corte desenfadado, el ***popular*** Tiger Woods vuelve a la ***sobriedad*** de la saga PGA. Los Jugadores y campos reales son los principales ***alicientes*** del programa.

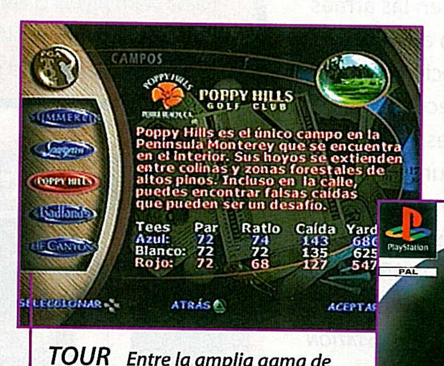


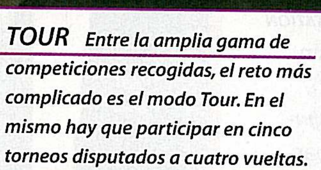






***El año pasado*** la figura de **Tiger Woods** fue utilizada como principal reclamo publicitario en lo que fue la cuarta entrega de la saga **PGA** para ***PlayStation***. Un año despúes la imagen del popular golfista ha sido empleada por ELECTRONIC ARTS con dos objetivos muy diferentes. Por un lado, captar el público más joven gracias a CYBER TIGER, un programa de corte y diseño desenfadado. Por otra parte vuelve a protagonizar una nueva entrega de la saga **PGA**, en la que se siguen las pautas que han caracterizado a toda la serie desde sus orígenes. Así, el diseño de los cinco jugadores incluidos (el propio **Woods**, **O´Meara**, **Janzen**, **Faxon** y **Leonard**) se ha realizado mediante digitalizaciones, logrando una fiel reproducción tanto de sus atuendos como de sus golpes y gestos más característicos. En este sentido, sorprende la reducción de jugadores (de siete a cinco), aunque las técnicas de

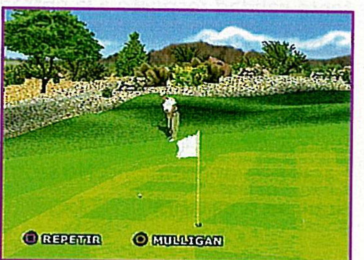




*TOUR Entre la amplia gama de competiciones recogidas, el reto más complicado es el modo Tour. En el mismo hay que participar en cinco torneos disputados a cuatro vueltas.*

**SUPER Information**

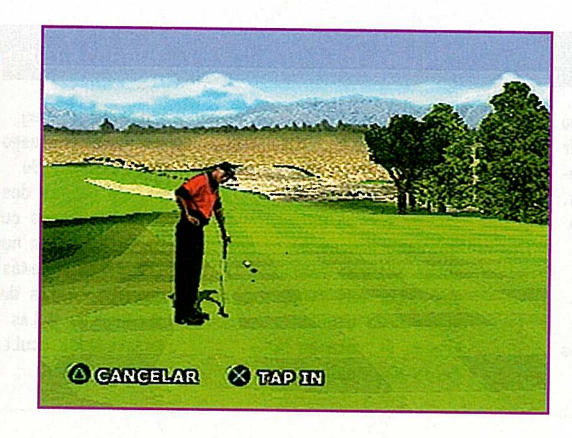
| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | ELECTRONIC ARTS |
| PROGRAMADOR | ELECTRONIC ARTS |




### VALORACION

La famosa saga PGA es una de las que menos variaciones ha sufrido a lo largo de las seis entregas para PLAYSTATION. En esta ocasión vuelve a contar con la figura de TIGER WOODS, el golfista más de moda del momento, en un programa correcto en todos sus aspectos cuyas novedades serán especialmente apreciadas por los muy aficionados a este deporte. Para el resto, las modificaciones pasarán casi desapercibidas.

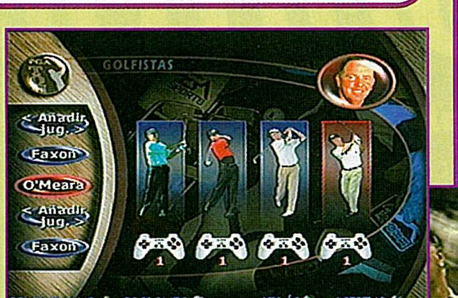


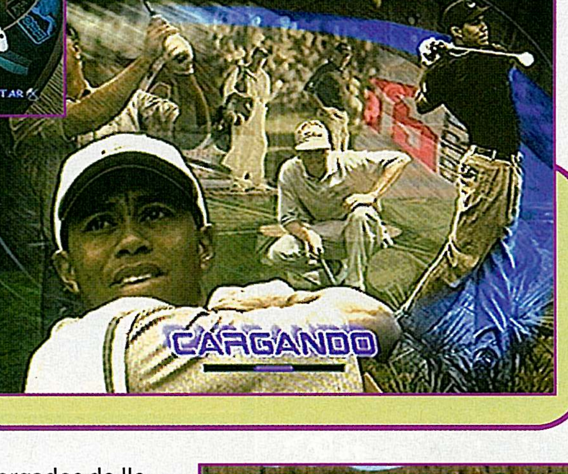

### TIGER WOODS PGA TOUR 2000

SIMULADOR DE GOLF

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1 |
| Campos | 5 |
| Vidas | 1 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Dual Shock | ANALOGICO+VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

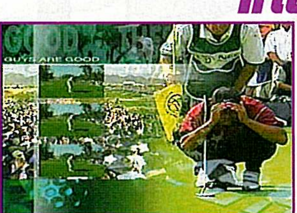


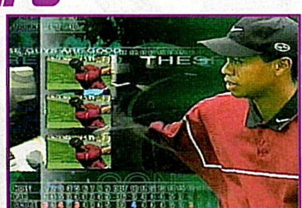



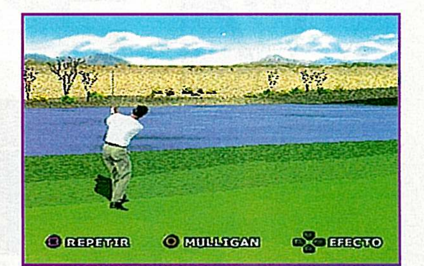



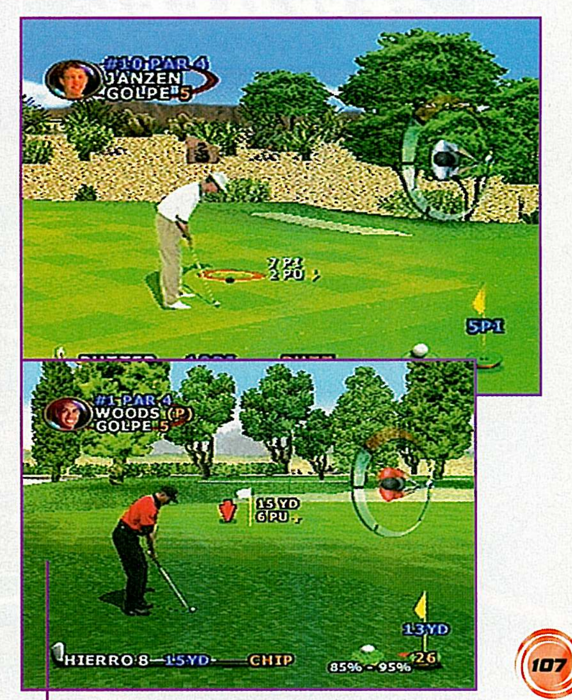

**Tiger Woods** es la principal estrella del programa. Junto al mismo, se incluyen otros cuatro jugadores reales (entre los que el único nuevo es **Leonard**), desapareciendo, con respecto a la versión anterior, **Jacobsen**, **Kite**, **Love III** y **Stadler**.








*Motion Capture* vuelven a ser las encargados de llevar todo el realismo hasta el deporte del golf. Los campos también son reales, cumpliendo otra de las premisas de anteriores entregas, realizando una perfecta reproducción de los hoyos y del entorno que los rodea. En cuanto a las novedades más destacadas, puede citarse la incorporación del sistema de control analógico (que permite controlar los golpes sin emplear ningún botón), estando también presente el clásico sistema de precisión mediante barras de energía. Además, es posible controlar el efecto de la bola cuando ésta, una vez realizado el golpe, se encuentra en el aire. En el apartado visual, se incluyen cuatro cámaras, destacando el plano aéreo que permite observar a la vez tanto al jugador que golpea la bola como la situación del *green*. Con ello se eliminan las vistas parciales y la necesidad de incluir un mapa del campo que sirva como indicador y referente de la situación general. La enorme variedad de competiciones también está presente en un programa sobrio aunque con escasas novedades. **CHIP & CE**

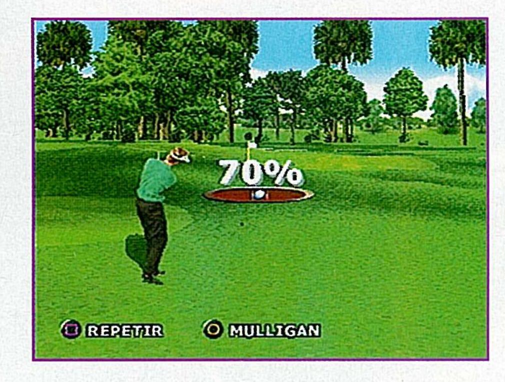






*CAMPOS* *Los cinco campos elegidos para esta ocasión han sido Summmerlin, Sawgrass, Poppy Hills, Badland y The Canyons.*

*PRACTICA* *Antes de entrar de lleno en los torneos de la* ***PGA****, es conveniente poner en práctica los diferentes golpes. Para ello se ofrece una opción destinada de forma exclusiva al entrenamiento.*








**GRAFICOS** 83

Los gráficos empleados dejan a un lado el corte desenfadado de Cyber Tiger. La captura de movimientos y las digitalizaciones permiten una perfecta reproducción de los golpes y gestos de los diferentes jugadores.

**MUSICA** 84

La tranquilidad es la nota predominante en las melodías empleadas durante todo el programa. Durante los partidos es posible optar por un suave, y casi inapreciable, fondo musical, o por los simples sonidos de fondo.

**SONIDO FX** 83

Aunque está traducido al español, no ha sido doblado. El motivo es que perderían parte del interés los consejos de Tiger, los únicos que aparecen en todo el programa. El resto de sonidos siguen la pauta habitual.

**JUGABILIDAD** 89

Los campos y los jugadores reales vuelven a estar presentes. El nuevo sistema de control digital es bastante más complicado que el tradicional. Las vistas generales facilitan una perspectiva global del campo.

**GLOBAL** 88

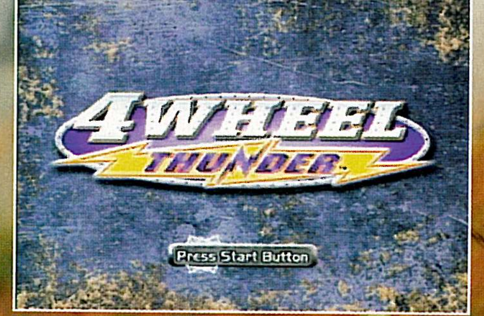
+ EA explota el gancho promocional de Tiger Woods.

− La reducción del número de jugadores.

4 Wheel Thunder

# VELOCIDAD sin control

Como viene siendo ya **habitual** en estos últimos años, Midway vuelve a la carga con 4 Wheel Thunder, otra **conversión** más de la larga lista de **recreativas** con las que esta **compañía** copa los salones de medio mundo.




**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | GD ROM |
| PRODUCTOR | INFOGRAMES |
| PROGRAMADOR | MIDWAY |



*Los escenarios son bastante bonitos, pero nos recuerdan un poco a aquellos juegos de PC: muy bonitos pero algo vacíos.*





*Los circuitos Indoor suelen ser verdaderas trampas mortales en las que cualquier fallo de pilotaje puede arruinar todo el trabajo realizado hasta ese mismo instante.*








*El tiempo de carrera está tan ajustado que los rivales no se molestarán en entorpecernos en los adelantamientos.*




## VALORACION

Aunque poco a poco MIDWAY va añadiendo algunos elementos a la oferta de sus conversiones de recreativa, lo cierto es que aún están un poco lejos de ofrecernos la fórmula con los modos y opciones que cabe exigir a este género en consola. son buenos juegos pero les falta ese punto de variedad necesario.



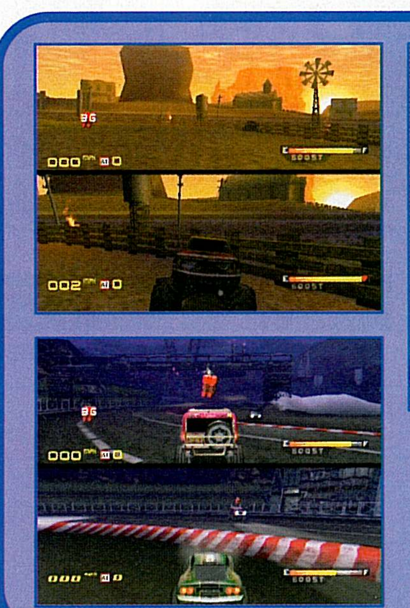





*La climatología adversa, más que afectar a la conducción, se limitará a poner la nota de color en el ambiente.*




***Los fanáticos*** de los salones recreativos han de reconocerle a MIDWAY, entre otras muchas cosas, su enorme capacidad para generar constantemente programas específicos para ***Coin-Op***. Aunque muchos de ellos queden algo lejos de lo que podríamos llamar las «grandes estrellas», por regla general suelen aguantar el tipo y tener una larga cola de fieles. **4 Wheel Thunder** para ***Dreamcast*** nos ha gustado algo más que el reciente Hydro Thunder, pero sigue teniendo los mismos problemillas que le vimos a este último. Una espectacular puesta en escena, un esquema de juego simple pero divertido, algunos añadidos a la oferta que tenía la recreativa y una dificultad típica de *arcade*, sería lo más destacable de **4 Wheel Thunder**. Lo que ya no nos gusta tanto, y parece que de momento seguimos sin tener suerte, es que los añadidos no lleguen a completar el juego hasta ponerlo a la altura de la oferta habitual en este género en consola. Se añaden un par de modos más, pero esa aportación apenas varía en el estilo de juego y objetivos de los modos de la recreativa. El resultado es que, cuando encima el *arcade* no es la bomba o algo muy especial, al jugador le parece estar jugando una y otra vez a lo mismo y desistirá. A ver si siguen los pasos de Tekken. **DE LUCAR**




## Dos Jugadores

Además de las típicas carreras para dos jugadores simultáneos, también contaremos en esta ocasión con otras opciones de juego con bombas repartidas por el escenario y con un único fin: hacer pedazos a nuestros rivales.

## 4 WHEEL THUNDER

CONDUCCION

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Circuitos | 16 |
| Coches | 8 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | VM |

**GRAFICOS** 90

Es lo que más llama la atención de este juego. Los vehículos son de lo mejorcito que hemos visto en el género pero los escenarios están algo vacíos. Para ser de una recreativa son algo simplones.

**MUSICA** 86

Las habituales melodías de un arcade de coches, bastante animadas y en ocasiones cañeras, que van con el juego pero no dicen demasiado. Están bien hechas pero no son de las que te pararías a escuchar.

**SONIDO FX** 90

Algo más inspirados que la banda sonora y con algunos efectos especialmente logrados. Los impresionantes sonidos del turbo y de los motores nos recuerdan a los de la película MAD MAX.

**JUGABILIDAD** 80

Aunque nadie puede negar que es divertido en su desarrollo, también es innegable que cuenta con poca variedad y que sus opciones son algo limitadas, ampliado con respecto a la COIN-OP, pero no lo suficiente.

**GLOBAL**



80

+ Ritmo frenético, emoción y espectacularidad constante.

− No es demasiado variado y su dificultad es bastante importante.



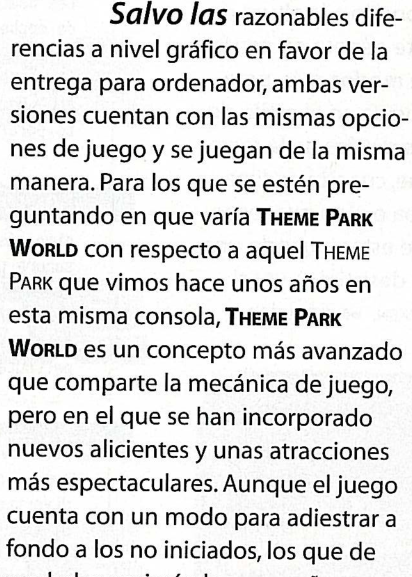
## Theme Park World

# ATRACCION total

**Aunque no habíamos tenido demasiadas *noticias* de su existencia hasta hace escasas semanas, llega a PlayStation la esperada *conversión* del Theme Park World que hace unos meses apareció en PC. Es igual de *buena*, pero algo menos *deslumbrante*.**

*La dificultad del juego está perfectamente ajustada. Irá aumentando progresivamente y llegará un momento en que apenas tendremos tiempo para respirar.*



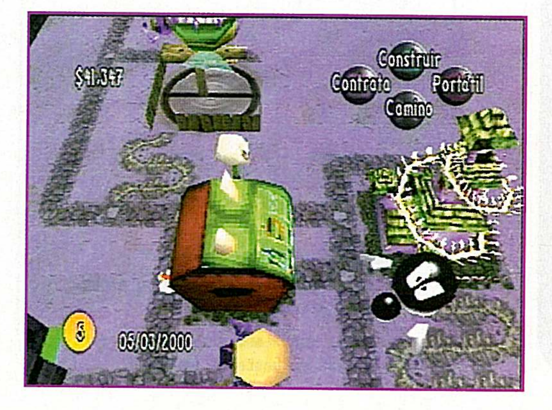
***Salvo las*** razonables diferencias a nivel gráfico en favor de la entrega para ordenador, ambas versiones cuentan con las mismas opciones de juego y se juegan de la misma manera. Para los que se estén preguntando en que varía **THEME PARK WORLD** con respecto a aquel THEME PARK que vimos hace unos años en esta misma consola, **THEME PARK WORLD** es un concepto más avanzado que comparte la mecánica de juego, pero en el que se han incorporado nuevos alicientes y unas atracciones más espectaculares. Aunque el juego cuenta con un modo para adiestrar a fondo a los no iniciados, los que de verdad apreciarán los pequeños cam-

### SUPER Information

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | ELECTRONIC ARTS |
| PROGRAMADOR | BULLFROG |




*Una de las novedades de esta versión es que hasta el terreno nos planteará dificultades. En ocasiones, los desniveles del suelo nos impedirán edificar.*




### VALORACION

● Dentro del corto margen de posibilidades entre los que pueden elegir los aficionados a este género en PLAYSTATION, THEME PARK WORLD es, sin duda, la mejor opción que van a tener en los próximos meses. Aunque incorpora algunas novedades, se han preservado casi todas las virtudes y aciertos de la primera parte y los añadidos, salvo excepciones, dan algo más de juego. La cámara subjetiva, aunque se trate de una «chorradilla» extra, se podía haber mejorado bastante.

### THEME PARK WORLD

SIMULADOR PARQUE DE ATRACCIONES

| CD ROM | |
|---|---|
| Jugadores | 1 |
| Parques | INFINITOS |
| Modos | 2 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Dual Shock | SOLO ANALOGICO |
| Grabar Partida | MEMORY CARD (5 BLOQUES) |

bios serán los que ya se enfrentaron al anterior reto y conocen de sobra las muchas peculiaridades del programa. Construir con inteligencia un parque de atracciones y dirigir con «arte» su funcionamiento es una aventura emocionante que, una vez dominado el mecanismo básico, se convierte en una incesante catarata de acontecimientos no siempre previsibles. El resultado de ese constante ajetreo es un juego vibrante y absorbente en el que cuanto más avancemos más encandilados estaremos. La dificultad está muy bien planteada y su progresión se ajusta a la perfección tanto al nivel del debutante, gracias al tutorial y al modo de práctica, como al del más experimentado. El nuevo sistema de objetivos a cumplir y los premios en billetes de oro para poder abrir otros parques, es un sistema infalible para avanzar en el nivel de dificultad de la manera correcta y gradual. En cuanto a la «durabilidad» de THEME PARK WORLD, si nuestra impresión no es demasiado errónea, este título superará, con mucho, la vida de esta consola, que no es poco. DE LUCAR





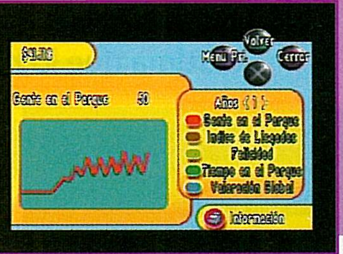



Para obtener los codiciados Billetes de Oro deberemos cumplir, uno a uno, los objetivos marcados.

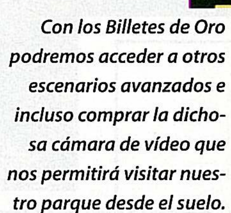
## Información total







Además de los avisos de voz, las informaciones sobre el funcionamiento del parque estarán siempre a nuestro alcance y con todo lujo de detalles.






Con los Billetes de Oro podremos acceder a otros escenarios avanzados e incluso comprar la dichosa cámara de vídeo que nos permitirá visitar nuestro parque desde el suelo.







Uno de los detalles dignos de agradecer de THEME PARK WORLD es que esté completamente doblado y traducido al castellano.





Cada escenario cuenta con sus propias intros. Más que una gran calidad, estos cinemas tienen, sobre todo, un enorme sentido del humor.



| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 87 | 92 | 93 | 91 |
| Desde la vista aérea todo tiene un aspecto alucinante, pero la perspectiva subjetiva es bastante flojita y tremendamente pixelada. Las atracciones son bastante más vistosas y animadas que en el anterior. | Unas cuantas melodías de acompañamiento que cuentan con una orquestación discreta para que no se hagan demasiado pesadas y que no os molestarán si tenéis la precaución de bajar un poco el volumen inicial. | Como en anteriores ocasiones, el sonido de ambiente vuelve a ser realmente convincente. Las voces, las risas, el sonido de las atracciones y demás efectos están clavados. Que esté doblado al castellano es todo un detalle. | El que guste de este tipo de juegos quedará encantado con lo que esta segunda parte ofrece. Divertido, sorprendente, muy dinámico y con una infinidad de variantes que hace de cada partida un experiencia apasionante. | + Es uno de los más originales y divertidos de su género. − El seguimiento del juego en cámara subjetiva está poco logrado. |

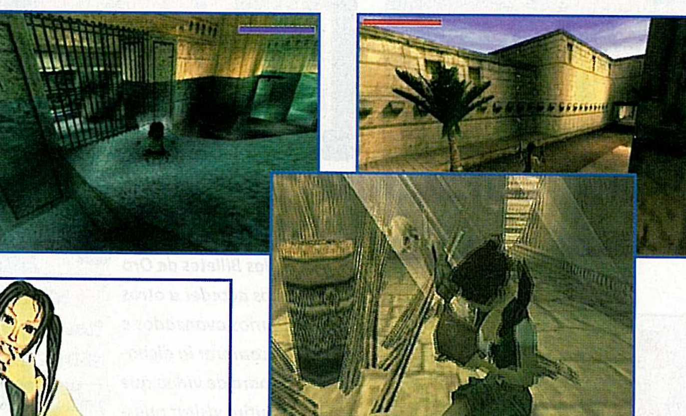
# PosEIDOS por la avaricia

## TR4: The Last Revelation

Eidos está dispuesta a sacar el ***máximo*** de su ***sobrevalorada*** saga Tomb Raider. Lástima que lo haga de esta ***manera***.









*GALERÍA DE IMÁGENES* *Incluir una galería de imágenes en el menú opciones no es suficiente reclamo para los usuarios de* ***Dreamcast****, más aún cuando el juego está pésimamente programado.* ***Dreamcast*** *da para más.*





**SUPER Información**

| | |
|---|---|
| FORMATO | GD ROM |
| PRODUCTOR | EIDOS |
| PROGRAMADOR | CORE DESIGN |

**VALORACION**

● Tomb Raider IV para PlayStation, dentro de las posibilidades de la consola, seguía siendo un buen juego, aun cuando nada había cambiado con respecto a anteriores entregas. Lo que no se debe permitir es que se pretenda sacar el máximo partido de un juego creando una versión como ésta, muy por debajo de las posibilidades gráficas de Dreamcast.

***Core Design*** se ha lanzado a programar una versión de **The Last Revelation** para ***Dreamcast*** y no ha caído en la cuenta de que, lo que realmente tenía entre las manos, era una consola de última generación, capaz de hacer auténticas maravillas. No ha caído en la cuenta o directamente no ha querido percatarse. El caso es que en esta versión ***Dremcast*** de **Tomb Raider IV** son más los defectos que las virtudes, algo incomprensible conociendo la escasa complejidad del motor 3D de **Tomb Raider**, que parece haberse quedado anclado en el tiempo. La versión ***Dreamcast*** de **The Last Revelation** es idéntica a la de ***PlayStation.*** Sólo se diferencia en la mayor resolución de la primera (640 x 480 píxeles), la utilización del suavizado de texturas y , ¡oh sorpresa!, en que la versión ***PlayStation*** es más rápida y fluida que la de ***Dreamcast.*** Increíble. ➾ J.C. MAYERICK

**TR4: THE LAST REVELATION**

PLATAFORMAS 3D

| | |
|---|---|
| GD ROM | |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | ENERGÍA |
| Fases | 39 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Vibration Pack | SI |
| Grabar Partida | VISUAL MEMORY |

**GRAFICOS** 60

Incluir el suavizado de texturas sólo mejora en parte la apariencia del juego. El parecido con la versión de PC es obvio, aunque la brusquedad con que se mueve todo en espacios abiertos es increíble.

**MUSICA** 80

Las músicas de Tomb Raider siempre han llegado a un buen nivel, y en este caso no iba a ser una excepción. De las últimas versiones, este apartado era de los pocos que merecía la pena tener en cuenta.

**SONIDO FX** 80

Aunque lo efectos de sonido están, en general, bien recreados, lo más destacado de The Last Revelation se encuentra en las voces en castellano del juego, en especial la de Lara, que es realmente sensual.

**JUGABILIDAD** 65

Cuando uno juega con una consola como Dreamcast, espera ver buenos gráficos y espectaculares efectos epeciales, así como una buena fluidez de movimientos. En esta ocasión no es así, y eso duele bastante.

**GLOBAL**



\+ Mayor resolución, suavizado de texturas, músicas y sonido.

\- Es idéntica a la versión de PlayStation, pero aún más brusca.



By I-MAN
The ps X files
Memory card
40M
NEW!!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Playstation Compatible
100% Dual Shock Compatible
Transparent & Rubber Effect
Realistic Live Vibration Feature
Adjustable Steering Angle & Position
180 Steering Angle
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO cD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
La verdad
esta aqui dentro
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155

# Cambio de FEDERACION

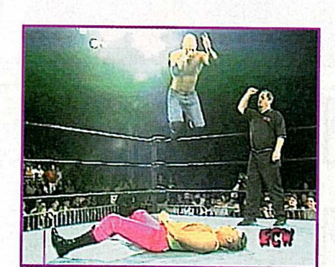
## ECW Hardcore Revolution

La ***quinta*** entrega dedicada al wrestling dentro de PlayStation presenta como novedad el cambio a una federación más ***violenta***. El resto de sus aspectos son prácticamente ***idénticos*** a los de su antecesor.

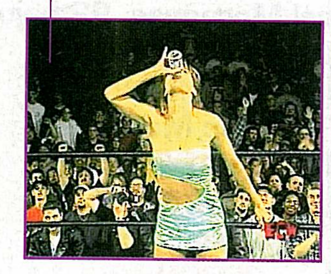


**COMPETICIONES** *Se incluyen todo tipo de competiciones, pudiendo pelear de forma individual o en equipo.*

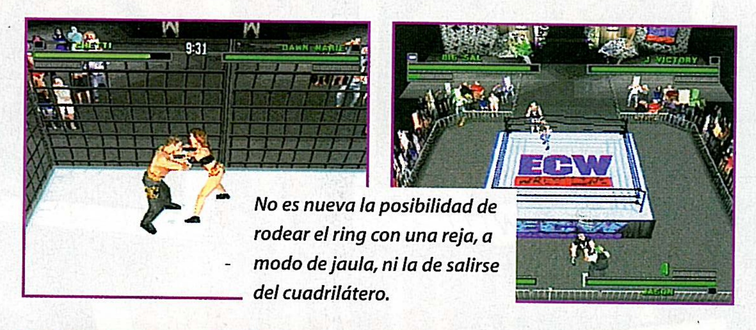




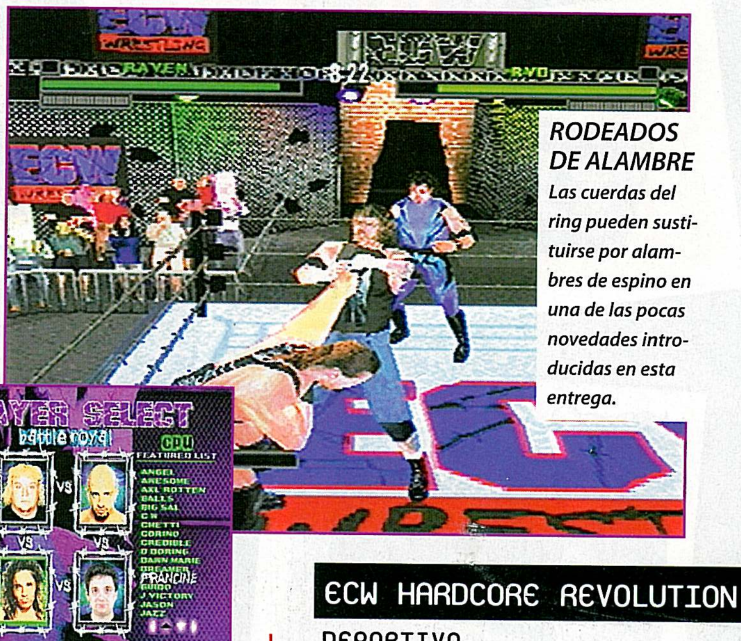
**INTRO** *La intro es una muestra de lo cerca que se encuentra el wrestling del espectáculo. El montaje tiene un ritmo trepidante y las imágenes incluidas son muy espectaculares.*



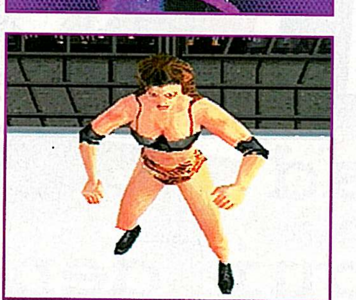
***La pareja formada*** por ACCLAIM y la **World Wrestling Federation** (**WWF**) parecía como uno de esos matrimonios inseparables. Sin embargo, el pasado año la citada federación subió considerablemente sus pretensiones económicas a la hora de renovar la concesión de la licencia, lo que ha llevado a un fulgurante divorcio. Este ha sido aprovechado por THQ, llevando a ACCLAIM a adquirir los derechos de la **Extreme Champion Federation** (**ECW**). Esta federación no es todavía tan popular como la **World Championship Wrestling** (**WCW**) o la citada **WWF**, aunque poco a poco va ganando aficionados gracias a un programa semanal en uno de los canales de Network. La característica que diferencia a la **ECW** es una mayor violencia, aunque en la práctica tampoco se aprecian diferencias sustanciales con anteriores entregas. En este sentido la sangre brota con mayor facilidad, aunque tampoco es exagerada, y aparece el modo *barbed wire*, en el que las cuerdas



*No es nueva la posibilidad de rodear el ring con una reja, a modo de jaula, ni la de salirse del cuadrilátero.*



**RODEADOS DE ALAMBRE** *Las cuerdas del ring pueden sustituirse por alambres de espino en una de las pocas novedades introducidas en esta entrega.*



**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | ACCLAIM |
| PROGRAMADOR | ACCLAIM |

**ECW HARDCORE REVOLUTION**

DEPORTIVO

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-4 |
| Vidas | 1 |
| Competiciones | 15 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Dual Shock | NO |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

del ring son sustituidas por alambres de espino. Aparte de estos aspectos, las principales novedades se dan en el cambio de protagonistas motivado por la nueva federación. Así, se sustituye a luchadores como **Shawn Michaels** o **Undertaker** por otros como **Rob Van Dam**, **Sabu** o **Tommy Dreamer** (no es familia de nuestro redactor). La presencia femenina, ya incluida en la *beta* de la anterior versión aunque no en la entrega final, sí está presente en esta ocasión. El impresionante editor sigue siendo de lo más destacado del programa, permitiendo crear todo tipo de criaturas.

Sin embargo, no es éste el único aspecto que será familiar para los que pudieron disfrutar con la anterior entrega. Los gráficos son prácticamente iguales, e incluso se mantienen algunos de los menús (como el que nos ofrece la estadística de los golpes). La variedad de opciones, y en especial de competiciones y de modos de juego, también ha sido recogida. Ante el inminente lanzamiento de WWF Smack Down!, la lucha por el trono del wrestling promete ser muy apretada. **CHIP & CE**

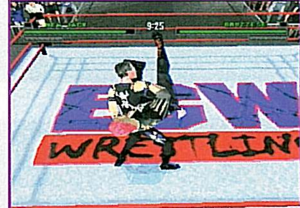
## VALORACION

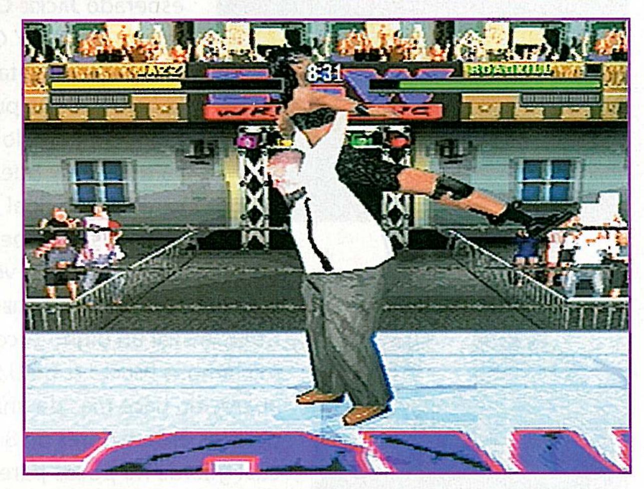
el cambio de federación ha motivado una completa renovación de los luchadores incluidos. sin embargo, éste es prácticamente el único aspecto modificado, ya que el resto del juego es muy similar a su antecesor. esta escasez de novedades y la menor popularidad de los nuevos protagonistas, hacen que la valoración global del programa pierda un par de enteros.




**EDITOR** *El editor vuelve a ser de los aspectos más destacados. Es posible crear todo tipo de criaturas, determinando tanto su atuendo y sus características físicas, como su presentación y sus golpes preferidos.*










## De armas tomar

Como no podía ser de otra manera, se vuelve a incluir la posibilidad de atizar a los rivales con todo tipo de objetos. Desde televisores a la funda de una guitarra están presentes en el modo *Death Match* (*hardcore match* en la anterior versión).







**GRAFICOS** 92

gráficamente el programa es prácticamente idéntico a su antecesor. No se incluye la posibilidad de optar por diferentes perspectivas, aunque los movimientos automáticos de cámara son magníficos.

**MUSICA** 85

el ritmo de la intro viene marcado por la banda sonora del programa, ofreciendo una espectacular sucesión de imágenes. Durante los menús baja la intensidad, aunque la música se mantiene en parámetros similares.

**SONIDO FX** 90

para los comentarios se ha contado con profesionales del wrestling. Además, los gritos personalizados de cada luchador también están presentes.

**JUGABILIDAD** 87

el sistema de control de los luchadores es similar al de la anterior entrega. Además, las competiciones y restantes opciones incluidas en el programa no ofrecen novedades destacables en el apartado de la jugabilidad.

**GLOBAL**




+ el editor, una vez más, es impresionante.

- La escasez de aportaciones realizada en esta nueva entrega.

# HORA PUNTA

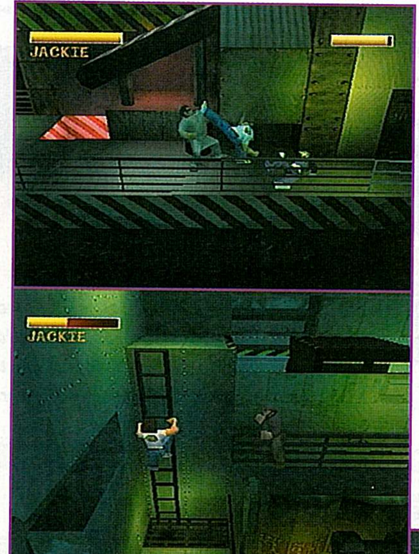
## Jackie Chan Stuntmaster

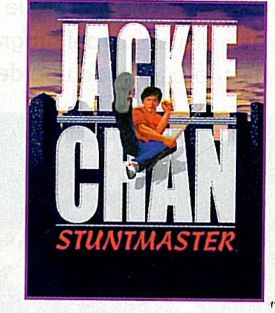
La última vez que supimos algo de Jackie Chan: Stuntmaster fue en la feria E3 del **98**. Al fin, y tras más de **dos años** de desarrollo, Radical Entertainment lanza un título que **mezcla** a partes iguales plataformas 3D y beat'em-up al estilo «tú contra el barrio», con un protagonista de **lujo**.




***Tras más de*** dos años de desarrollo, RADICAL ENTERTAINMENT pone al fin su esperado **Jackie Chan** en manos de SONY COMPUTER para su venta. Aunque la *beta* a la que pudimos jugar por aquellos tiempos ya tenía muy buena pinta, esta versión final la supera en todos los aspectos posibles. Algunos de los más veteranos encontrarán en este **Jackie Chan Stuntmaster** un digno sucesor en 3D del famoso Bruce Lee de U.S. GOLD, aparecido hace más de una decada para los ordenadores de 8 *bits* y el cual guarda no pocos parecidos, salvando las diferencías gráficas, con el título de RADICAL ENTERTAINMENT. Nuestro objetivo en el juego será rescatar a nuestro abuelo de las garras de una banda de mafiosos. Para lograrlo, deberemos superar 5 escenarios diferentes (Chinatown, Waterfront, Sewers, Rooftop y Factory), compuestos cada uno de ellos por 3 fases diferentes y un *final boss*. Al igual que ocurría en aquel Bruce Lee, a medida que avancemos por cada una de las fases tendremos la posibilidad de recoger unas cabezas de dragón repartidas por el mapeado (10 rojas y una dorada), las cuales harán aparecer algún que otro secretillo del juego. La gente de RADICAL ENTERTAINMENT puede presumir de haber creado el primer título que une a la perfección *beat'em-up* y plataformas, ya que, como se puede comprobar por las

*ARMAS* *Al igual que en la mayoría de las películas de Jackie Chan, podremos usar cualquier objeto que encontremos para zurrar a nuestros oponentes. Entre dichos objetos destacan el paraguas, el taco de billar y hasta una flor con su maceta.*




**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | SONY C.E. |
| PROGRAMADOR | RADICAL ENT. |

*Si lográis recoger todas las cabezas de dragón rojas de una fase seréis recompensados con una de los preciadas cabezas de dragón doradas.*






### VALORACION

● no sólo no existe actualmente en el mercado ni un sólo plataformas tridimensional decente para PlayStation, además, Jackie Chan Stuntmaster es mucho más que un plataformas, es uno de los pocos juegos que ha logrado unir perfectamente los géneros de las plataformas y el beat'em-up. Jackie Chan es un juego divertido, largo y muy completo. sin duda es el mejor plataformas de la temporada.

### JACKIE CHAN STUNTMASTER

PLATAFORMAS/BEAT'EM-UP

| CD ROM | |
|---|---|
| Jugadores | 1 |
| Niveles | 20 |
| Vidas | 3 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Dual Shock | ANALOGICO+VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD (1 BLOQUE) |

## Niveles









Para finalizar el juego tendremos que completar cinco niveles diferentes compuestos cada uno por tres subfases y un jefe final. Los más vistosos son la fábrica, la alcantarilla y las azoteas.

## Final Bosses




Estos que veis aquí, tanto en las capturas como junto a ellas, son algunos de los «asnos» que encontraréis al final de cada serie de 3 niveles.










pantallas, unido al hecho de que nos encontraremos una gran cantidad de enemigos durante cada una de las fases, la principal dificultad del juego radica en la gran cantidad de elementos plataformeros que nos complicarán la aventura. Si las plataformas ha sido un aspecto cuidado del juego, más lo ha sido la parte *beat'em-up*, ya que en Jackie Chan los enemigos representan algo más que un mero adorno para evitar al aburrimiento durante el transcurso de cada una de las fases. Los movimientos que podremos realizar (animados con *Motion Capture* por el auténtico **Jackie Chan**), van desde el puño y la patada básicos, hasta golpes como las tres llaves cuerpo a cuerpo, movimientos especiales y *Juggles*, *combos* o el botón de *Reversal* (L1) (movimiento sólo visto en *beat'em-up* como TEKKEN 2/3/TAG o DEAD OR ALIVE 1 y 2). En resumen, **JACKIE CHAN: STUNTMASTER** es uno de los plataformas 3D más completos y divertidos del mercado. **DOC**

| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 85 | 87 | 89 | 91 | 87 |
| Pese a que los movimientos de Jackie y de sus enemigos han sido creados con técnicas de MOTION CAPTURE, los escenarios del juego resultan un tanto sosos y, sobre todo, repetitivos: algunas fases podrían llamarse «Deja vu». | La mayoría de los temas son de gran calidad y abarcan estilos tan dispares como el techno, el electro o el funk, aunque no llegan a ser tan buenas como para hacernos soltar los mandos y escuchar la música. | Lo mejor en este apartado es la gran cantidad de frases de JACKIE CHAN que han sido digitalizadas. Además, cada una sonará en el momento más adecuado: si pausamos podremos escuchar «Where are you going?». | Este es el apartado más importante de JACKIE CHAN STUNTMASTER, y no sólo por ser una perfecta combinación tridimensional entre un plataformas y un beat'em-up, además es uno de los más largos, completos y variados plataformas para PSX. | + La perfecta unión entre beat'em-up y plataformas.<br>- El apartado gráfico no es nada del otro mundo. Algunos niveles son muy repetitivos. |

# Macarras




## The Dukes of Hazzard: Racing for home

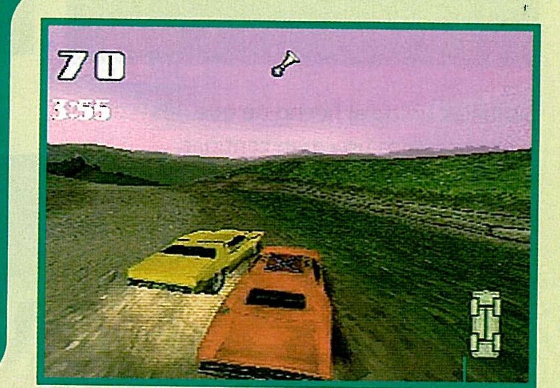
Emitida aquí bajo el título de El Sheriff Chiflado, The Dukes Of Hazzard está considerada en EE.UU. como una serie de **culto**. No es de extrañar que alguien se haya decidido a trasladar a PSX las **andanzas** catódicas de los hermanos Duke. Esto ha dado como resultado uno de los arcades de conducción con mayor sensación de **velocidad** vistos hasta el momento.

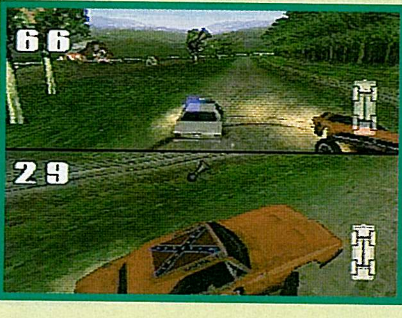
***Heredera de las*** entrañables películas de persecuciones de finales de los 70, tipo Los Locos de Cannonball o Los Caraduras con **Burt Reynolds** y Cía, **The Dukes Of Hazzard** sigue siendo una serie de TV mítica entre gran parte de la población *yankee*, como así lo atestigua la cantidad de páginas *WEB* dedicadas a ella y la aparición de productos como este juego, fiel recreación de aquella serie tan «casposa» como delirante. Para la creación de **Racing For Home**, SINISTER GAMES y SOUTHPEAK INT. han contado con parte del elenco de la serie, empezando por el narrador, **Waylon Jennings**, que aquí vuelve a trovar las mil correrías de los Duke, eternamente perseguidos por el alcalde del lugar, el corrupto Boss Hogg. Las 27 misiones que componen **Racing For Home** ofrecen una mecánica bastante más variada de lo que suelen ofrecer los *arcades* de conducción, con pruebas que van desde la destrucción de alambiques de alcohol ilegal hasta rocambolescas persecuciones por el condado. El juego permite conducir un amplio espectro de coches, desde una grúa a un jeep, sin

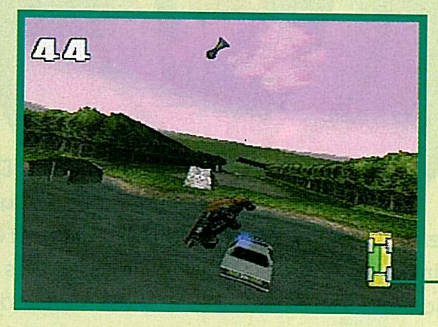





| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | UBI S/S PEAK |
| PROGRAMADOR | SINISTER GAM. |







*The Dukes Of Hazzard Racing For Home incorpora todos los clichés habituales de las películas de persecuciones tipo Cannonball y demás, como los inconcebibles saltos sobre el lecho del río.*

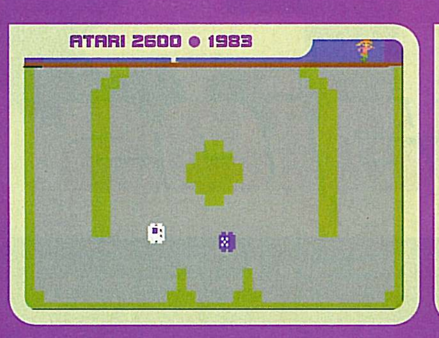





THE DUKES OF HAZZARD: RACING..

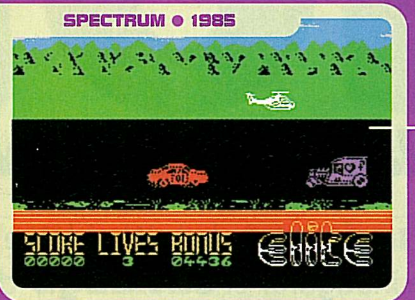
ARCADE DE CONDUCCION

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 |
| Vidas | 1 |
| Fases | 27 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Dual Shock | ANALOGICO + VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |



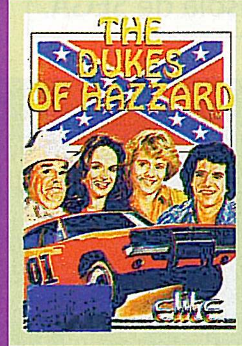






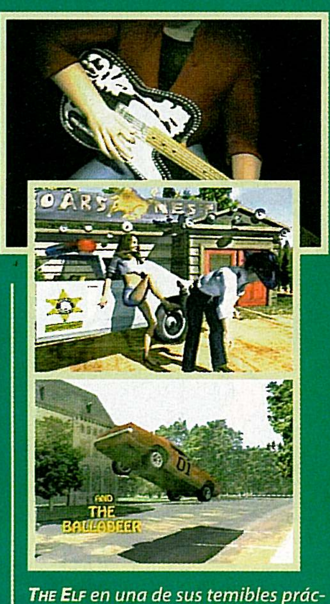

*¿Os sorprende que existiera un juego de* ***Spectrum*** *basado en* ***Dukes Of Hazzard****? Si vierais el de* ***Dallas****...*

***Los 80 eran suyos.*** Aunque hoy en día sólo es motivo de culto entre algunos segmentos de la población norteamericana (la llamada «América Profunda»), **The Dukes Of Hazzard** fue en su época una serie de gran éxito, o así al menos puede apreciarse viendo la cantidad de juegos de consola y ordenador basados en las andanzas de estos primos sudistas. A estas joyas arqueológicas de principios de los 80 hay que añadir las inminentes entregas de **Racing For Home** para ***GB*** y ***PC***, únicamente disponibles por el momento en **Estados Unidos**.









*The Elf en una de sus temibles prácticas de conducción. Que tiemblen las aseguradoras.*

olvidar el Dogde Charger de los protagonistas, conocido en todo el condado como «General Lee». Dotado de una sensación de velocidad pocas veces vista en un juego de ***PlayStation***, **Racing For Home** no es Ridge Racer en cuanto a gráficos se refiere, pero a cambio ofrece grandes dosis de originalidad y una indudable carga adictiva. Al principio cuesta algo hacerse con el control del «General Lee», pero en minutos caerás cautivado ante las indudables virtudes de este juego, que con gran acierto ha traído UBI SOFT al mercado español. **NEMESIS**



## VALORACION

si DRIVER homenajeó las persecuciones de coches por ciudad vistas en películas COMO BULLIT O FRENCH CONNECTION, RACING FOR HOME es la viva recreación de aquellas delirantes películas con BURT REYNOLDS conduciendo por todo EE.UU. con el sheriff pisándole los talones. RACING FOR HOME es velocidad, saltos inconcebibles sobre el cauce del río y misiones de gran variedad. es una lástima que el nivel de dificultad sea tan bajo.

| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 90 | 92 | 91 | 86 | 89 |
| SINISTER GAMES ha sacrificado un mayor detalle en los coches y los escenarios para poder ofrecer una de las mayores sensaciones de velocidad vistas en PLAYSTATION. un ejemplo a seguir por otros arcades de conducción. | La ambientación es sencillamente perfecta, gracias principalmente a la incorporación de la música original de la serie, obra de THE TRACTORS. incluso conserva la misma cabecera que el show televisivo. | uno de los mayores alicientes para los fans yankees es la incorporación de las voces de algunos de los actores de la serie, como JAMES BEST, TOM WOPAT o el mencionado WAYLON JENNINGS como narrador. | obviando el flojo nivel de dificultad y los problemas iniciales para controlar la dirección del coche, RACING FOR HOME es verdaderamente divertido a la hora de jugar, sobre todo en las fases de persecución. |  |

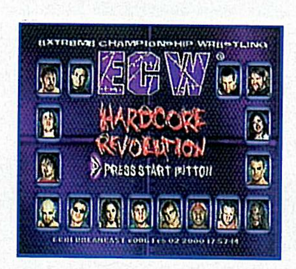
+ La música. La intro es íntegramente la cabecera de la serie.
- voces y textos en inglés. Nivel de dificultad demasiado bajo.




# GOLPES bajos

## ECW Hardcore Revolution

Los **luchadores** de la World Wrestling Federation tienen el honor de inaugurar el **catálogo** de programas dedicados al **wrestling** dentro de la **nueva** consola de SEGA.




**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | GD ROM |
| PRODUCTOR | ACCLAIM |
| PROGRAMADOR | ACCLAIM |



**VALORACION**

Aunque con unas normas diferenciadoras, estamos ante un programa más de lucha. La impresionante oferta en este campo se suma a la limitada popularidad en España del wrestling en general y de la nueva federación (ECW) en particular, haciendo que el programa pierda varios enteros en su valoración global. Es demasiado parecido a lo que ya conocemos.

***Poco a poco*** los diferentes géneros se van incorporando al catálogo de programas para **Dreamcast**. Aunque ya han aparecido varios títulos dedicados a la lucha, el *wrestling* todavía no contaba con ningún juego. ACCLAIM, aprovechando su experiencia en este tipo de juegos, ha sido la primera en tomar cartas en el asunto lanzando otra versión de **ECW Hardcore Revolution**. El programa sigue la línea gráfica de las últimas versiones para *PlayStation*, ofreciendo unos luchadores de gran tamaño. Su diseño recoge las excentricidades de los protagonistas de este tipo de acontecimientos, por lo que nos encontramos con todo tipo de criaturas. El magnífico editor colabora en este aspecto permitiendo establecer una impresionante cantidad de opciones relacionadas con el aspecto físico, el atuendo e incluso la personalidad sobre el cuadrilátero. Los combates se desarrollan según las normas establecidas en el *wrestling*, destacando el modo *Death Match*. En el mismo, los luchadores pueden recoger del suelo todo tipo de objetos (desde televisores a sillas, pasando por tostadoras) con el fin de




*CARRERA*

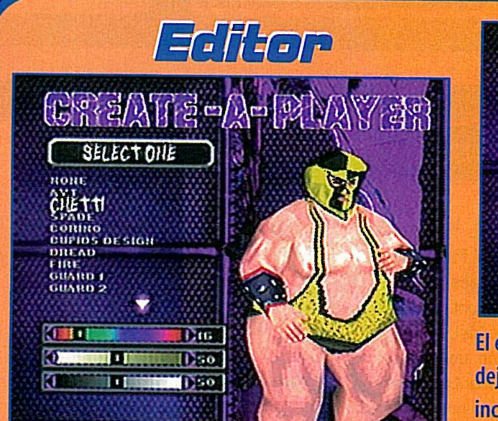
*Este modo hace posible crear a un jugador y desplazarse por los escenarios más importantes de **Estados Unidos**.*




*JAULA*

*Las peleas dentro de una jaula impiden salirse del cuadrilátero, aunque permiten acciones como lanzar al rival contra la misma o saltar desde la parte más alta.*

### Editor







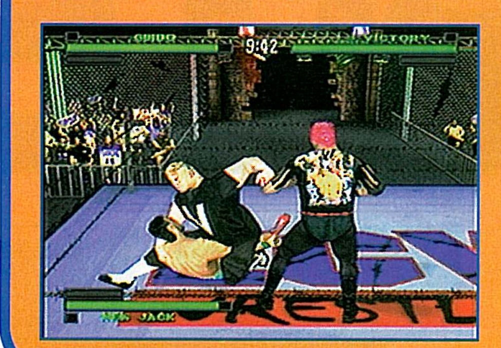
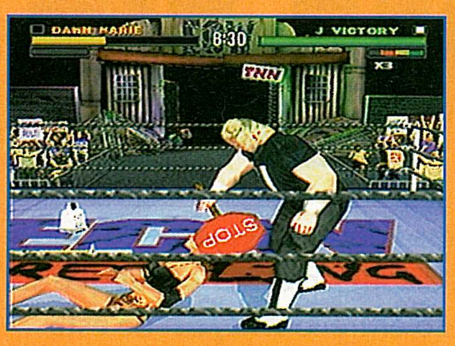
El editor permite crear todo tipo de luchadores, dejando libertad para controlar algunos aspectos increíbles (guantes, máscaras, camisas, botas etc.).

**ECW HARDCORE REVOLUTION**

BEAT'EM-UP 3D

| | |
|---|---|
| GD ROM | |
| Jugadores | 1-4 |
| Vidas | 1 |
| Competiciones | 15 |
| Vibration Pack | SI |
| Internet | NO |
| Grabar Partida | VM |

## Violencia

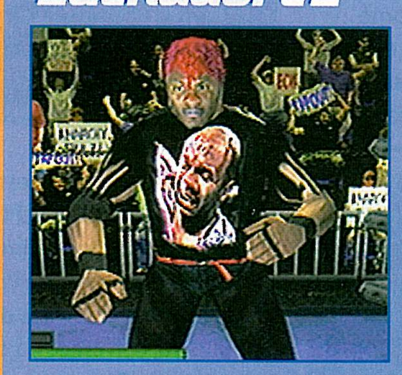


La violencia es uno de los aspectos que se encuentra en lugar destacado dentro del programa. A los diferentes objetos con los que se puede atizar a un rival, se unen los alambres de espino que rodean el cuadrilátero y la facilidad para que la sangre brote.

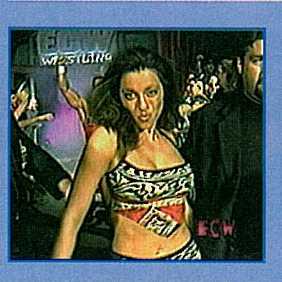
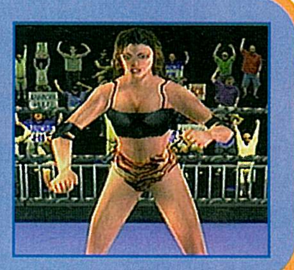
golpear a sus rivales. La **ECW** tiene fama de ser una de las federaciones más violentas. Este aspecto es recogido en el programa a través de la posibilidad activar, en el menú, la opción «sangre». Esta brota con especial facilidad cuando se lanza a un rival contra el lateral del cuadrilátero, en el que se han sustituido las cuerdas por alambres de espino (modo *Barbed Wire Match*). La increíble variedad de tipos de combate permite realizar peleas por equipos (de 2, 4 o de 8 luchadores) o de uno contra varios rivales. También es posible fijar el sistema de eliminación eligiendo entre varias opciones, como la de ser el que más energía conserva en un tiempo determinado, o la de resultar como vencedor el primer luchador que consiga hacer sangre a su rival. ➾ **CHIP & CE**

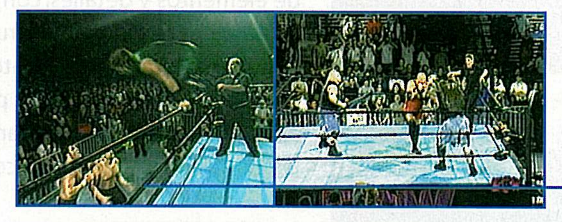


## Luchadores



*Los luchadores incluidos forman parte de la **ECW**. Entre los mismos se encuentran luchadoras como Nova o Francine.*



***INTRO***

*La intro es todo un espectáculo, tanto por las imágenes incluidas como por su magnífico montaje. En la misma se pueden ver algunos golpes que ponen los pelos de punta.*

| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 85 | 85 | 93 | 83 | 84 |
| Lo más destacado es la detallada reproducción de la variada gama de luchadores. Los movimientos son lentos, dando la sensación de que pueden explotarse más las características técnicas de la consola. | uno de los aspectos que caracteriza el montaje realizado en el wrestling es el acompañamiento musical. Los programadores lo han tenido presente, alcanzando su punto más destacado en la impresionante intro. | La parrafadas de los luchadores antes de los combates y sus gritos durante los mismos, constituyen el aspecto más destacado dentro de los efectos sonoros. La gama de sonidos para los distintos golpes tampoco está mal. | La variedad de tipos de combate se une a una completa gama de llaves y golpes. Además, las diferentes opciones (como los combates en jaulas, los objetos o el alambre espino) le dan al programa una nota de color. | + La primera aproximación al wrestling en Dreamcast. <br> - Gráficamente puede sacarse más provecho a la consola. |



# Perrito CANDENTE

## Red Dog

**Aunque** con algo más de retraso de lo esperado, Red Dog aterriza **por fin** en Dreamcast dispuesto a demostrar que su originalidad puede tener un hueco entre lo **mejor** de esta consola. Si te gustan los retos **peculiares**, entra en Red Dog.



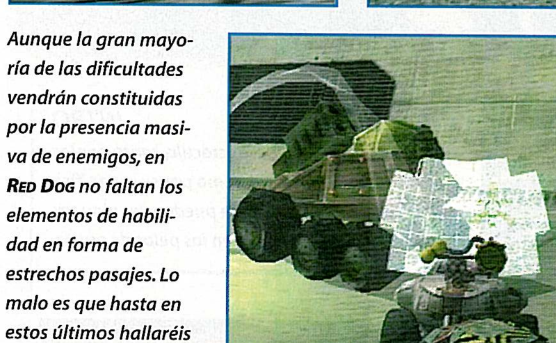


*Disparar desde lo más lejos posible es el mejor consejo que se puede dar en este juego. El que quiera ir a toda velocidad se encontrará con más de una sorpresa.*



***Desde el*** principio, este elaborado y peculiarísimo **Red Dog** nos pareció uno de los juegos más interesantes del catálogo inicial de ***Dreamcast***. Luego, por la gran cantidad de tiempo que ha pasado entre la última *beta* y esta versión final y, evidentemente, con la llegada de títulos tan impresionantes como Soul Calibur o Taxi Driver, la verdad es que le habíamos perdido un poco de vista pero seguimos pensando que está entre lo más destacable en algunas materias. A nivel técnico **Red Dog** muestra unos movimientos de pantalla increíblemente consistentes y suaves y una dinámica de vehículo que supera, con creces, a cualquier otro título de ***Dreamcast*** en materia de realismo y eficacia. Unos escenarios muy cuidados, con gran variedad de ambientes y con abundancia de elementos y detalles, componen el marco perfecto para disfrutar de esos impagables movimientos. No importa cuantos enemigos puedan aparecer en pantalla ni el tamaño de las explosiones, todo fluye con una







*Aunque la gran mayoría de las dificultades vendrán constituidas por la presencia masiva de enemigos, en **Red Dog** no faltan los elementos de habilidad en forma de estrechos pasajes. Lo malo es que hasta en estos últimos hallaréis bastantes enemigos.*




**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | GD ROM |
| PRODUCTOR | SEGA |
| PROGRAMADOR | ARGONAUT |





**VALORACION**

si Red Dog hubiera salido entre los cinco primeros títulos de Dreamcast, estamos seguros que su enorme calidad le habría situado entre una de las opciones más tentadoras. Ahora, tendrá que intentar abrirse hueco con rivales con más fama y nombre pero que no superiores.

**RED DOG**

ARCADE

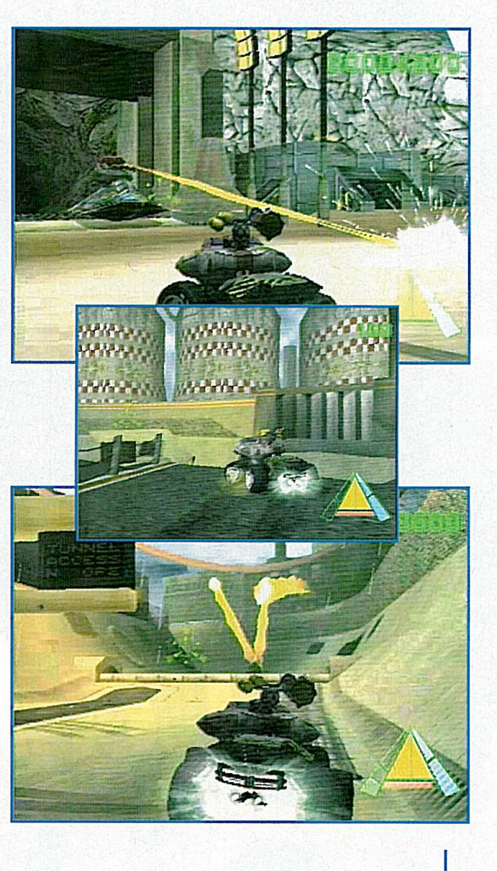
| | |
|---|---|
| GD ROM | |
| Jugadores | 1-4 |
| Fases | 7 |
| Vidas | 3 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Vibration pack | SI |
| Grabar Partida | VM |

## De Interés






Misiones perfectamente explicadas en castellano, jefes finales enormes y nada amigables y la importancia vital de cualquier *item* son algunas de las claves de este juego.



facilidad extraordinaria y, así, seguir la acción resulta mucho más sencillo. La jugabilidad de **Red Dog**, clásica de *shoot´em-up* motorizados, está apoyada en una acción casi constante. Por desgracia, no es un juego de esos en los que sólo tengamos que preocuparnos de disparar sin parar. La fragilidad de nuestro vehículo y la buena puntería de los rivales nos obligarán a tomar todo tipo de precauciones. Jugable pero no fácil, **Red Dog** y su hipersensible sistema para apuntar requiere del jugador toda su habilidad y atención. Para terminar, y para los acostumbrados a jugar en compañía que se estén preguntando sobre su modo multijugador, diremos que está bien pero que por el diseño de los escenarios puede acabar por volvernos completamente locos. **DE LUCAR**

## 2 Jugadores







La opción multijugador a pantalla partida no cuenta con demasiadas opciones, pero sí con una calidad y variedad bastante interesante.

*El sistema para apuntar es tan sensible y veloz que vuestro principal problema en las primeras fases será, sin duda, dominarlo con precisión. El control analógico podrá pareceros ingobernable al principio, pero cuando veáis lo que puede llegar a aparecer por todos lados comprenderéis su obligada velocidad de giro.*






| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 94 | 80 | 85 | 85 | 88 |
| Tanto el vehículo, los escenarios como los movimientos son de los que más nos han gustado en Dreamcast. Un gran trabajo a todos los niveles que habla muy bien de las enormes características de esta gran consola. | Una banda sonora correcta , abundante y apropiada que se deja escuchar pero no contiene ningún tema para recordar. Algunas composiciones nos son familiares pero sin que podamos determinar su procedencia. | En esta tremenda ensalada de tiros llamada Red Dog habríamos deseado unos efectos sonoros algo más espectaculares y potentes. Se han quedado a mitad de camino y sólo cumplen. | El vehículo se maneja de maravilla y responde al instante, pero el sistema para apuntar es tan sensible que, al principio, cuesta bastante precisar el disparo. La dificultad es en algunos momentos importante. | + su impactante calidad gráfica y sus movimientos.<br>- el control de la mirilla es extremadamente sensible y al principio cuesta apuntar. |






# La hora del VAMPIRO

## Vampire Hunter D

De la unión de dos **genios**, Hideyuki Kikuchi (escritor) y Yoshitaka Amano (ilustrador), nació en 1983 el personaje del cazavampiros **D**, conocido en occidente por el film de animación del 85 y que ahora protagoniza un interesante **Survival Horror**.

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | VIRGIN INTERACT. |
| PROGRAMADOR | JVC |

### VALORACION

el interesante argumento de VAMPIRE HUNTER D, unido al carisma del protagonista, compensan en la medida de lo posible el difícil sistema de control del personaje y las innegables carencias gráficas de este SURVIVAL HORROR de JVC. Al menos puede enorgullecerse de ser una de las pocas adaptaciones de manga y anime que finalmente alcanzan el mercado europeo. No es una maravilla, pero es entretenido.







*Esta macabra* aventura de JVC está basada en la nueva y espectacular película de animación de **Vampire Hunter D**, de inminente estreno en **Japón** y **EE.UU.**, que a su vez toma su argumento de la tercera de las novelas de **H. Kikuchi**, D-Yousatsukou. En ella D es contratado por un rico anciano para que rescate a su hija de las garras de un seductor vampiro. Por desgracia, en el castillo del Nosferatu, Mayerlink deberá enfrentarse no sólo contra las fuerzas del averno, sino contra otro grupo de cazadores de vampiros, armados y peligrosos. Dado lo inusual que es la aparición en **Europa** de un título basado o relacionado con manga o anime (seguro que todos recordáis la película de 1985), uno llega a pasar por alto las evidentes carencias gráficas de este **Vampire Hunter D**, heredero a nivel visual de los Resident Evil de CAPCOM, aunque no alcance ni de lejos la jugabilidad de éstos. **Vampire Hunter D** es un *Survival Horror* en toda regla donde no faltan los puzzles y enigmas, así como enfrentamientos contra enemigos de toda naturaleza y tamaño, confeccionando una aventura interesante, que encantará a los mitómanos del personaje creado por **Hideyuki Kikuchi**, aunque el resto de usuarios quedarán algo decepcionados. **NEMESIS**









## Nueva película de Vampire Hunter D

El argumento del juego está basado en la tercera novela de **Hideyuki Kikuchi**, que a su vez ha servido de inspiración para una nueva película de animación, de estreno inminente en **EE.UU.**, y de la que os ofrecemos unas imágenes.

## VAMPIRE HUNTER D

SURVIVAL HORROR

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1 |
| Continuaciones | NO |
| Passwords | NO |
| Dual Shock | SOLO VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

### GRAFICOS

80

Vampire Hunter D sigue fielmente el patrón iniciado por Capcom y sus Resident Evil: escenarios prerrenderizados y personajes creados a partir de polígonos. Estos últimos no demasiado brillantes.

### MUSICA

84

En un aventura de terror, la música es esencial para «acongojar» al usuario. Vampire Hunter D cumple con esta función a la perfección, aunque las melodías tampoco es que sean inolvidables.

### SONIDO FX

85

Los FX no son para tirar cohetes, pero JVC sí acierta de pleno con los actores que prestan su voz a los personajes del juego. Entre ellos, Dwight Shultz, aquél que interpretaba al Loco Murdock del Equipo A.

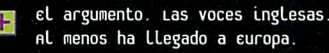
### JUGABILIDAD

84

También en el control del personaje JVC ha querido imitar a Resident Evil, sin conseguirlo. El manejo del protagonista es un infierno, al que tampoco ayuda el hecho de no poder utilizar el joystick analógico.

### GLOBAL



+ El argumento. Las voces inglesas. Al menos ha llegado a Europa.

- No incorpora secuencias de la película. Textos en inglés.



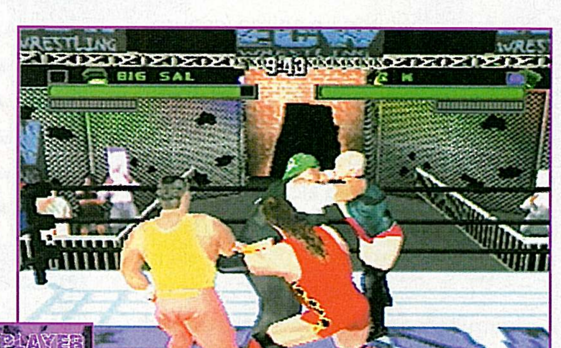
# Corona de ESPINAS

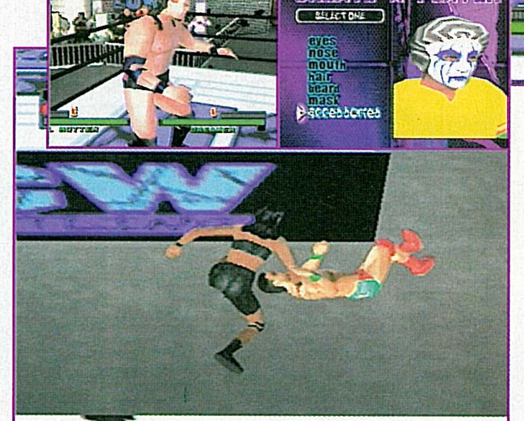
## ECW Hardcore Revolution

Acclaim vuelve a la **carga** en el mundo del wrestling, con una **reproducción** casi íntegra de la anterior **entrega**.

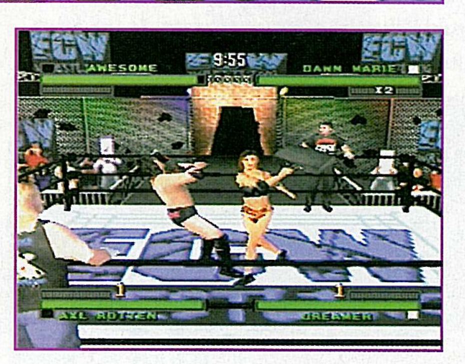










**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | ACCLAIM |
| PROGRAMADOR | ACCLAIM |



***Esta nueva entrega*** del programa de *wrestling* de ACCLAIM, no sólo sigue la línea de su antecesor, sino que es una reproducción casi literal del apartado gráfico que ya pudimos ver en su momento. La principal novedad es la sustitución de la **World Wrestling Federation** (**WWF**), protagonista de los anteriores juegos, por la **Extreme Champion Wrestling** (**ECW**). Esta circunstancia supone el cambio de personajes, pero no afecta a en absoluto a la mecánica del juego. Dentro del impresionante número de opciones incluidas, es muy difícil encontrar alguna novedad reseñable. Entre las mismas, la más destacada es la posibilidad de realizar los combates en un cuadrilátero rodeado de un curioso alambre de espino. **CHIP & CE**

### VALORACION

La aparición de caras nuevas, principal novedad del juego, será un aspecto muy valorado en mercados donde exista afición por el wrestling. Sin embargo, me temo que en España no será aliciente suficiente.

### Jaulas y alambres

### ECW HARDCORE REVOLUTION

DEPORTIVO

| | |
|---|---|
| Megas | 64 |
| Jugadores | 1-4 |
| Vidas | 1 |
| Competiciones | 15 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Rumble Pak | SI |
| Grabar Partida | CONTROLLER PAK |

**GRAFICOS** 92

Las diferencias gráficas de este programa con respecto a lo ofrecido en WWF ATTITUDE son inapreciables. A pesar de no existir la posibilidad de elegir cámara, las imágenes son muy espectaculares.

**MUSICA** 85

Al no existir intro, el protagonismo de la música se limita a los menús y sobre todo a la presentación de los luchadores en el momento de saltar al cuadrilátero.

**SONIDO FX** 90

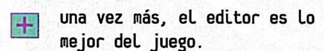
Los gritos individualizados de cada uno de los luchadores se unen a una extensa gama de sonidos que reproducen cada uno de los golpes. Pueden escucharse como crujen los huesos o el sonido al golpearse con el suelo.

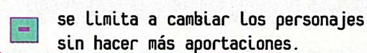
**JUGABILIDAD** 87

Las diferentes llaves y golpes se realizan con la misma mecánica empleada en sus antecesores. En cuanto a opciones, la novedad más destacada es rodear el ring con alambre de espino.

**GLOBAL**





+ una vez más, el editor es lo mejor del juego.


− se limita a cambiar los personajes sin hacer más aportaciones.


MITO
MITO
SPORT FASHION

# UEFA Champions League 2000

# EUROPA a tus pies

**La Liga *europea* de Campeones vuelve a PlayStation con la *segunda* entrega de un *programa* que, con el mismo esquema gráfico, incluye el *nuevo formato* y los equipos de la edición 1999-2000.**



***EIDOS no cesa*** en su intención de obtener un puesto de privilegio en el mundo de los simuladores futbolísticos, para lo que ha vuelto a contar con su inseparable grupo programador SILICON DREAMS. El citado dúo, protagonista de «patinazos» como OLYMPIC SOCCER o SOCCER'97, mejoró sus resultados con UEFA CHAMPIONS LEAGUE. El citado programa tenía su «talón de Aquiles» en la jugabilidad, pero la inclusión de la Liga de Campeones permitió abrirse un pequeño hueco entre los aficionados a esta competición. Parece que el resultado ha sido satisfactorio, ya que este año vuelven de nuevo con la segunda entrega. Como es lógico, el principal aliciente del programa consiste en la actualización de la citada Liga Europea de Campeones, incluyendo el nuevo formato de 32 equipos, así como los clubes reales.

Sin embargo, sorprende que, a pesar de tener la licencia oficial, tenga fallos como volverse a olvidar de los escudos de algunos clubes (entre ellos los de los españoles), o la ausencia de los estadios Bernabeu y Mestalla que han sido sustituidos, incomprensiblemente, por el de Anoeta. Los escenarios vuelven a estar presentes, aunque en este caso se cambian los partidos de la primera ronda por las finales de la Copa de Europa de Clubes desde 1960. Esta circunstancia permite la aparición no sólo de los equipos vencedores (ya incluidos en la anterior entrega), sino también de los finalistas. En cuanto a los comentarios, se ha optado por contar de nuevo con **José Angel de la Casa** y el ex-



***ERRORES*** *En el programa se vuelven a cometer algunos fallos absurdos. La no inclusión de los estadios del Real Madrid y del Valencia y los escudos ficticios de algunos clubes no tienen sentido en un programa que cuenta con la licencia oficial.*








**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | EIDOS |
| PROGRAMADOR | SILICON DREAMS |

*Las plantillas actuales del Valencia, Real Madrid y Barcelona forman la representación española como participantes en la actual Liga Europea de Campeones.*







*El formato incluido respeta el actual sistema de competición, que tiene la particularidad de contar con 32 equipos en la primera fase. Los equipos incluidos también son los que lograron su clasificación la pasada temporada.*

## VALORACION

EIDOS y SILICON DREAMS están dispuestos a explotar el filón de la Liga europea de campeones. El tirón de esta competición hará olvidar algunas deficiencias técnicas que reducen la jugabilidad respecto a los líderes en este segmento.

**UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000**

DEPORTIVO

| | |
|---|---|
| CD ROM | |
| Jugadores | 1-2 (4 MULTITAP) |
| Vidas | 1 |
| Competiciones | 3 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Dual Shock | ANALOGICO+VIBRACION |
| Grabar Partida | MEMORY CARD |

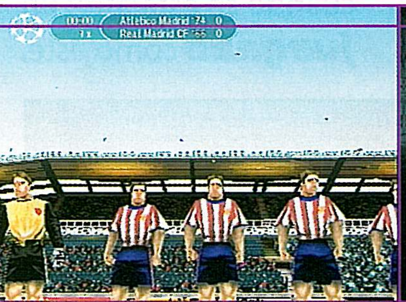


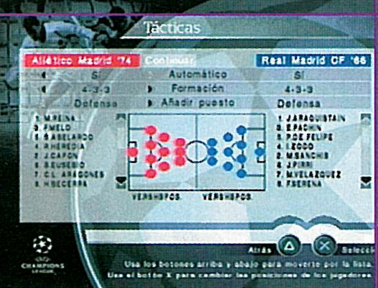
## Escenarios

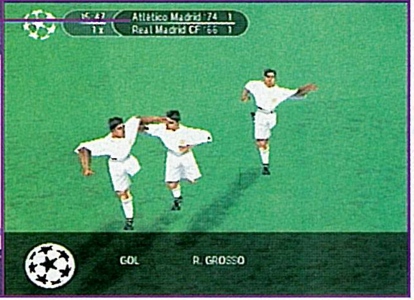
En este modo se recogen como retos las finales de la Copa de Europa desde 1960. Los objetivos son muy variados, pudiendo ir desde defender un resultado (como en la final de 1974 entre el At. Madrid y el Bayer de Munich), hasta buscar una remontada (como en el 4-0 de la final de 1994 entre el Barcelona y el Milán).



*FINALISTAS Además de los campeones, aparecen el At. de Madrid de 1974, el Barcelona de 1994 y de 1986 y el R. Madrid de 1981 como subcampeones. Entre sus jugadores están **Luis Aragonés, Camacho** o **Del Bosque.***





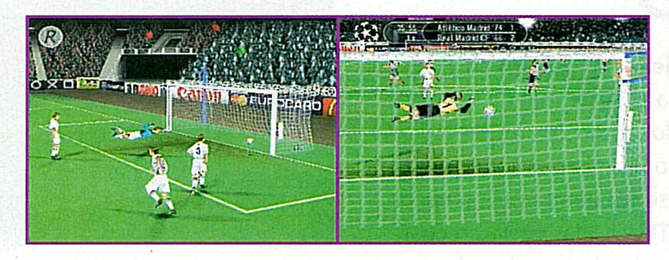


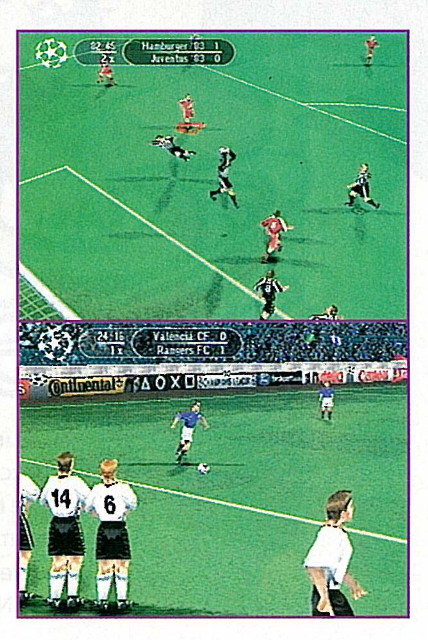
madridista **Michel** que realizan un trabajo más que digno. Una vez más los problemas se trasladan a la jugabilidad, ya que no se termina de conseguir una total fluidez en el desarrollo de los partidos, en comparación con las grandes «bestias» del género. **CHIP & CE**



*INTRO Además de la intro que encabeza las retransmisiones televisivas de la Liga Europea de Campeones, antes de iniciar un partido se ofrecen imágenes de acciones espectaculares de las últimas ediciones.*









| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 80 | 90 | 92 | 82 | 82 |
| Los polígonos empleados para dar vida a los jugadores dejan a un lado la definición en busca de la suavidad. En consecuencia, la espectacularidad gráfica no es el punto más fuerte del programa. | La música de la presentación televisiva es recogida en la intro y en algunas de las imágenes ofrecidas antes de los partidos. Las restantes melodías tienen como único cometido acompañar. | Los comentaristas habituales en las retransmisiones de la Liga europea de campeones en Televisión Española, José Angel de la Casa y Michel, vuelven a realizar un papel digno en este apartado. | La jugabilidad vuelve a ser el gran problema del programa de EIDOS. La variedad de opciones, el indudable interés de la Liga europea y la presencia de equipos de otras épocas son su punto fuerte en este aspecto. | + Añadir a los campeones de ediciones anteriores. − Descuidan algunos detalles que parecen de fácil solución. |



# INVASION a lo grande

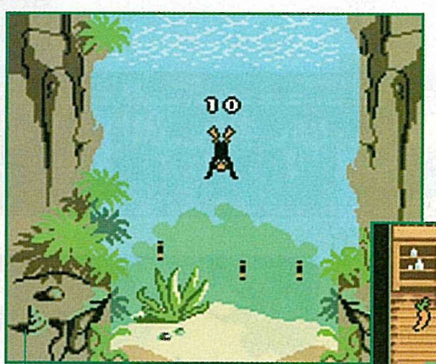
## Martian Alert!

De Martian Alert! se pueden **decir** muchas cosas, como que no es **original** en su desarrollo o cosas por el estilo. Todo eso no importa cuando se está ante un **juegazo** como éste.

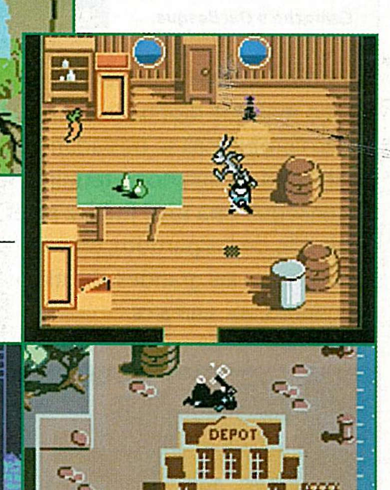



**SUPER Information**

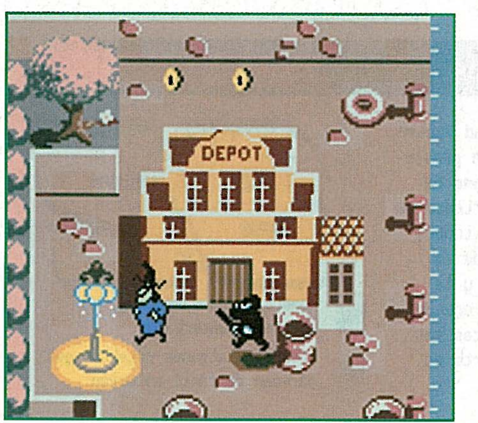
| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | INFOGRAMES |
| PROGRAMADOR | INFOGRAMES |



*El Pato Lucas tiene la habilidad exclusiva de sumergirse en los lagos y estanques que hay repartidos por todo el mapeado.*



***Martian Alert!*** es un curiosísimo popurrí en el que se mezcla el desarrollo de leyendas de **GAME BOY** como ZELDA, QUIÉN ENGAÑO A ROGER RABBIT o los mismísimos POKÉMON. Gráficamente se encuentra más cerca de la joya de NINTENDO (las cuevas recuerdan mucho a las mazmorras de ZELDA), aunque para hablar del desarrollo es inevitable mencionar el juego protagonizado por el conejo Roger. El sencillo sistema de interacción con los demás personajes y la facilidad de las misiones, hacen que **MARTIAN ALERT!** sea un




**VALORACION**

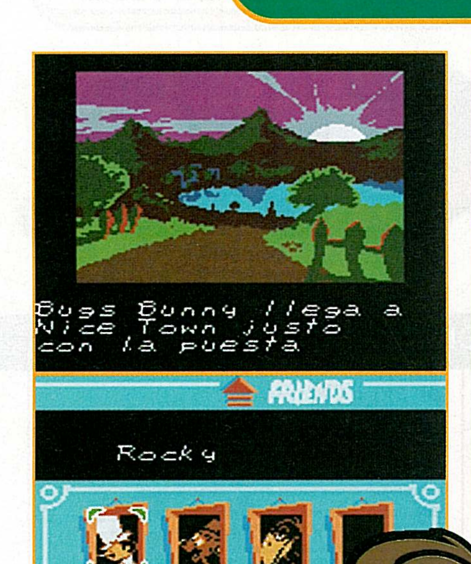
INFOGRAMES ha dado en el clavo con una aventura que está llamada a conseguir grandes cosas. Su desarrollo, con aroma a clásicos como ROGER RABBIT, y la inmensidad de la aventura, hacen que MARTIAN ALERT! tenga todos los ingredientes para triunfar.

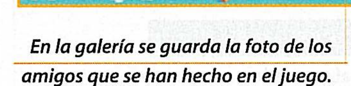


**MARTIAN ALERT!**

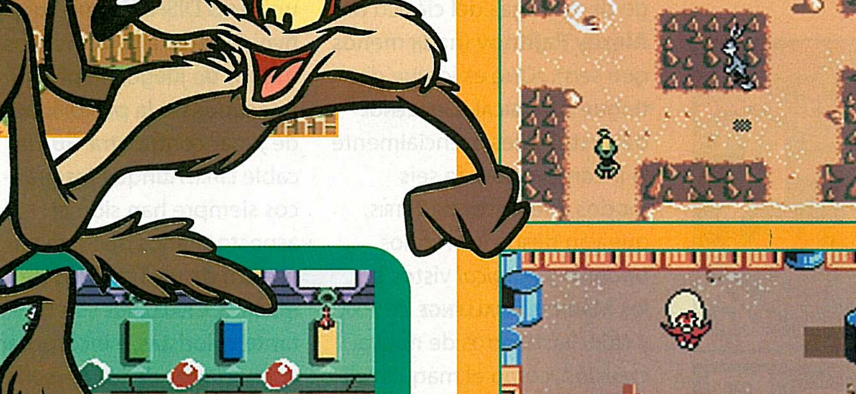
AVENTURA

| | |
|---|---|
| Megas | 16 |
| Jugadores | 1-2 |
| Vidas | ENERGIA |
| Fases | 30 MISIONES |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | SI |



En la galería se guarda la foto de los amigos que se han hecho en el juego.




título especialmente indicado para los más pequeños (aunque todos disfrutarán con él). La aventura está repleta de misiones que se desarrollarán sobre un inmenso mapeado, compuesto por varios cientos de estancias (pocos mapeados más grandes se han visto en *GAME BOY*). En cuanto a la semejanza con POKÉMON, en realidad no es mucha. La semejanza nace de la necesidad de controlar a catorce personajes diferentes (cada uno con sus habilidades) y de hacer gran cantidad de amigos cuya foto guardaremos en la galería existente al efecto (he ahí la semejanza con POKÉMON). Dichos amigos se podrán apostar/intercambiar más tarde con un amigo, merced a las pruebas para dos jugadores que aparecerán durante el juego. La aventura es buena, gráficamente es notable, está repleta de secretos y además es divertida. ¿Qué más se puede pedir? Ahora mismo, nada. J. C. MAYERICK

## Una aventura inmensa

MARTIAN ALERT! es, posiblemente, de las aventuras mejor planteadas que hemos visto para *GAME BOY*. La inmensidad de su mapeado se divide en diferentes sectores que habrá que visitar en cada misión, con lo que no será necesario volver a determinadas zonas una vez superadas éstas. Además cuenta con la dificultad justa para que los peques de la casa puedan disfrutar largamente con él.



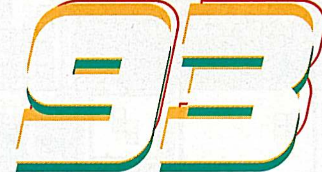
## En compañía

MARTIAN ALERT!, en principio, incluye dos divertidísimos juegos para dos jugadores. Más tarde, en determinadas estancias del mapeado, este número se incrementará considerablemente.





| GRAFICOS | MUSICA | SONIDO FX | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 93 | 90 | 92 | 94 | 93 |
| La variedad gráfica entre los diferentes niveles hace que MARTIAN ALERT! no sea un juego aburrido en este sentido. Cada personaje de la WARNER, además, está perfectamente representado y animado. | Como suele ocurrir en estos casos, la música es el aspecto que más flojea de todo el juego. En cualquier caso, todas las melodías están bien programadas, aunque no se puede evitar adivinar el peculiar toque de INFOGRAMES. | Abundantes, divertidos y variados. Sin suponer ningún tipo de evolución palpable, los efectos de sonido de MARTIAN ALERT! están elaborados con el suficiente interés como para no pasar desapercibidos durante el juego. | MARTIAN ALERT! es una aventura extremadamente divertida, más aún cuando llegan a conocerse con precisión las posibilidades de cada uno de los personajes. Es de lo mejorcito que ha creado INFOGRAMES para GAME BOY COLOR. | + La extensión de los mapeados es realmente meritoria. − En las secuencias se asume que se está controlando a Bugs Bunny... y no siempre es así. |



# PURO VICIO, puro Tetris

## El Tetris un mágico desafío

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | ACTIVISION |
| PROGRAMADOR | CAPCOM |




*Tras visitar* ***N64*** y ***PSX***, el Tetris de CAPCOM y DISNEY llega a ***GB***, la máquina con el más extenso catálogo de entregas del clásico de **Alexey Pajitnov** (nada menos que seis). ¿Qué es lo que distingue a **Magical Challenge** del resto? Pues esencialmente la incorporación de seis modos diferentes de Tetris, que van desde los modos *Updown* y *Magical* vistos en los **Magical Challenge** de ***PSX*** y ***N64***, hasta otros de nueva creación, como el maquiavélico *Signal Tetris*, *Tower Tetris* o el *Target Tetris*, que recuerda mucho a Dr. Mario. Por si esto fuera poco, CAPCOM añade el *Tetris Quest*, donde podrás retar a otros personajes del universo DISNEY con el objetivo de sacar a la luz nuevos modos de juego, sin olvidar por supuesto la posibilidad de jugar contra otra ***GB*** vía cable *Link*. Aunque los gráficos siempre han sido el aspecto menos decisivo para el éxito de un Tetris, los de **Magical Challenge** son bastante coloristas, e incorporan animaciones de los personajes durante la partida. **Magical Challenge** ofrece mejoras visuales, sonoras y muchas opciones de juego, pero su mejor acierto es conservar la carga adictiva del Tetris original, que once años después de su primera aparición en ***GB***, sigue enganchando como el primer día. **NEMESIS**




### VALORACION

Aunque a muchos puede echarle para atrás su «look» infantilón, Magical Challenge es una de las mejores compras que puedes hacer para tu Game Boy, tengas 8 o 45 años. Es un completo vicio, como lo han sido todas las entregas anteriores, pero añade además modos de juego todavía más adictivos.

### EL TETRIS UN MAGICO...

PUZZLE

| | |
|---|---|
| Megas | 8 |
| Jugadores | 1-2 |
| Modalidades de Tetris | 6 |
| Modos de juego | 3 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | SI |

**GRAFICOS** 89

Si de algo puede presumir esta versión respecto a los anteriores Tetris es de colorido. Y la incoporación de las animaciones de los personajes durante la partida es todo un acierto.

**MUSICA** 90

Dentro de las limitaciones de Game Boy, Capcom ha versionado con bastante acierto las colosales músicas del Tetris Magical Challenge de Nintendo 64 y PlayStation. Son melodías simples, pero tremendamente pegadizas.

**SONIDO FX** 83

El que busque en un Tetris, sobre todo en uno de Game Boy, voces digitalizadas o FX de impresión que siga buscando, porque en éste sólo encontrará el típico sonido de las fichas al caer. ¿Y quién quiere más?

**JUGABILIDAD** 92

Aún nueve años después de echar mi primera partida a un Tetris de Game Boy, todavía no puedo evitar caer hechizado ante el puzzle ideado por el señor Pajitnov. El Tetris es mi vicio, mi perdición...

**GLOBAL**



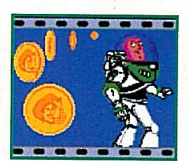

\+ Textos en castellano. Adicción hasta límites poco saludables.

\- ¿Alguien puede explicarme la mecánica del Signal Tetris?

# La misma HISTORIA

## Toy Story 2











La apariencia gráfica se salva única y exclusivamente por el buen uso del color que se ha hecho. Los mapeados, en cambio, parecen sacados del primer Toy Story y eso no dice nada en favor del juego.

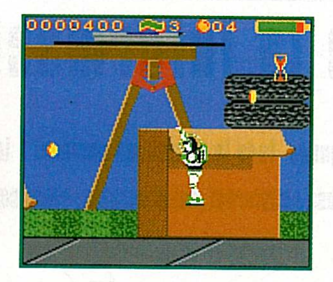
**SUPER Información**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | THQ |
| PROGRAMADOR | TIERTEX |

*Estamos frente* a **Toy Story 2** y, salvo por la presencia de colores, nos parece estar ante la versión *Game Boy* del primer Toy Story que apareció hace algunos años. El sistema de juego es idéntico, los gráficos son muy parecidos (salvo el hecho de que éstos ahora tienen color) y la jugabilidad prácticamente la misma, es decir, muy escasa. Comparar **Toy Story 2** y sus once niveles con otro juego de plataformas como el mismísimo Rayman (que contaba con decenas de ellos), saca los colores al más pintado. Lo único que se puede destacar del juego es, además de la pegadiza música, el nivel nueve, en el que Woody galopa a lomos de Prospector. Es lo único que merece la pena de todo el juego, pero no es ni mucho menos suficiente como para aumentar mínimamente el valor de un título que parece programado en otra época. ➜ J. C. MAYERICK

### VALORACION

● Conociendo el nivel de la programación actual para Game Boy Color, es difícil pensar que Toy Story 2 pueda tener cabida en los planes de los usuarios. Los más pequeños serán, con toda seguridad, los únicos que se sientan atraídos por unos personajes que en Game Boy nunca han dado la talla. En Game Boy Color, por desgracia, parece que tampoco.



### TOY STORY 2

PLATAFORMAS

| | |
|---|---|
| Megas | 8 |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1-5 |
| Fases | 11 |
| Continuaciones | NO |
| Passwords | SI |
| Grabar Partida | NO |

#### GRAFICOS — 70

Lo más destacable de los gráficos de Toy Story 2 es el colorido de los mismos. Por desgracia, el diseño de los fondos y de los demás elementos del juego no pasan de la mediocridad. Incluso las animaciones son pobres.

#### MUSICA — 65

Las melodías que ambientan la aventura son más o menos pegadizas, aunque no destacan precisamente por su calidad técnica. Se puede decir que gustan porque son músicas conocidas, pero no porque estén bien recreadas.

#### SONIDO FX — 65

Como en la versión de Toy Story, la ambientación del juego se ve gravemente resentida ante la práctica inexistencia de efectos de sonido. Desde luego no se han esmerado demasiado a la hora de potenciar este apartado.

#### JUGABILIDAD — 70

A los más pequeños de la casa les gustará ver a Buzz y compañía en la pantalla de su Game Boy Color. A los más crecidditos, desde luego, les aburrirá con toda seguridad. Además, la aventura es extremadamente corta.

#### GLOBAL




+ El nivel nueve. Es de lo poco que se salva del juego.

- En su conjunto, Toy Story 2 es un cartucho muy, muy pobre.

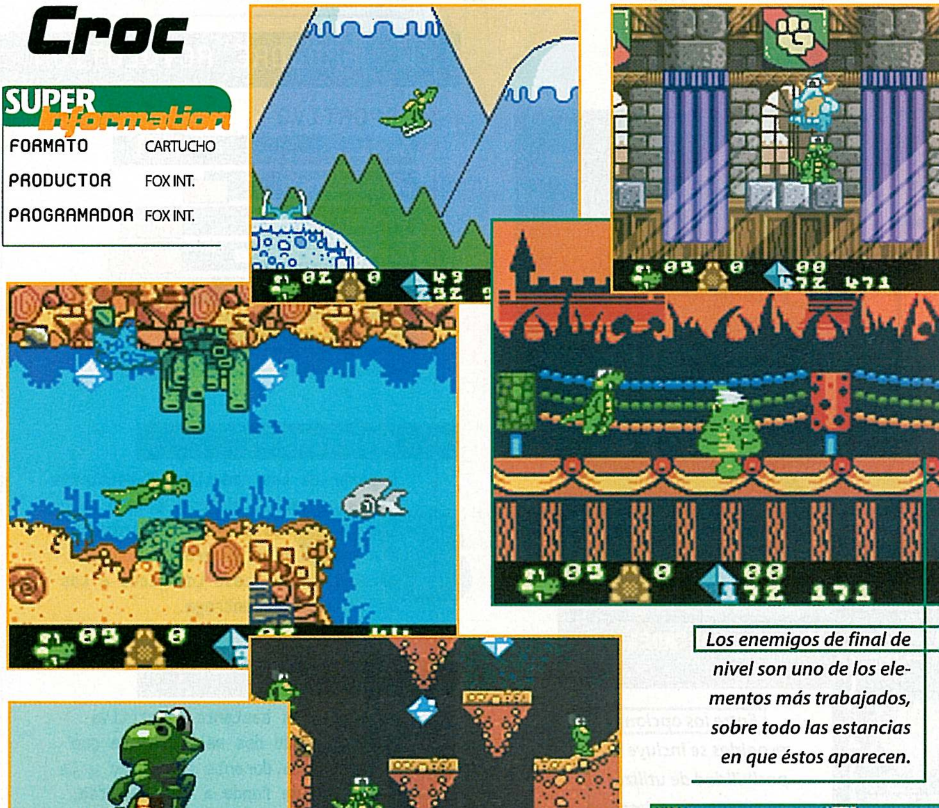


# CATA-CROC

## Croc

SUPER Information

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | FOX INT. |
| PROGRAMADOR | FOX INT. |



Los enemigos de final de nivel son uno de los elementos más trabajados, sobre todo las estancias en que éstos aparecen.



En el mapa de cada mundo se muestra el número de Gobbos que se han rescatado.



*A punto ha* estado FOX INTERACTIVE de programar un auténtico juegazo. A punto porque en las 32 megas de **Croc** han sido capaces de comprimir 32 extensísimos niveles repletos de bellos mapeados, curiosos enemigos y atormentantes jefes de final de nivel. A punto porque han creado una aventura que se distancia de la linealidad de otros plataformas para presentar una aventura que puede ser jugada de mil maneras diferentes. A punto porque **Croc** es un juego al que se puede estar enganchado durante muchos días como consecuencia de su atractiva concepción (aunque no precisamente innovadora). **Croc** no es un auténtico juegazo debido a la dificultad del control del personaje principal, que hará que hagamos «Cata-Croc» cada dos por tres en el fondo de un precipicio. **Croc** no es lo que se dice un juegazo, como hemos dicho, pero ha estado a punto. J. C. MAYERICK

### VALORACION

● el lamentable control de croc pasa factura a la hora de valorar el juego en su conjunto, y de qué manera. es posible que éste no afecte mientras se superan niveles en los que la existencia de suelo es abundante. por contra, en los niveles en que se debe calcular cada salto al milímetro, es casi imposible no perder unas cuantas vidas por el camino.

### CROC

PLATAFORMAS

| | |
|---|---|
| Megas | 32 |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 3 |
| Fases | 32 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | SI |
| Grabar Partida | NO |

#### GRAFICOS — 90

es el aspecto del juego que a más alto nivel raya. algunos de los niveles son auténticas bellezas que merece la pena visitar. la pena es que el movimiento de la pantalla sea algo más brusco de lo esperado.

#### MUSICA — 70

durante unos instantes parece que, sencillamente, en croc no existe la música. hay que acercar un poco el oído para comprender que, lo que realmente ocurre, es que ésta se limita a cuatro aburridas notas.

#### SONIDO FX — 65

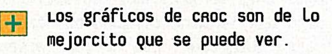
al igual que la música, la presencia de efectos de sonido es casi inexistente. uniendo ambos aspectos es fácil comprender que la ambientación del juego está lejos de ser considerada como debería.

#### JUGABILIDAD — 70

perder los nervios calculando al milímetro un salto casi imposible con un personaje que no se está quieto (parece que croc se ha tomado diez cafés) no es la idea que tenemos de jugabilidad.

#### GLOBAL



+ los gráficos de croc son de lo mejorcito que se puede ver.

– el control de croc hace que el juego pierda toda su jugabilidad.

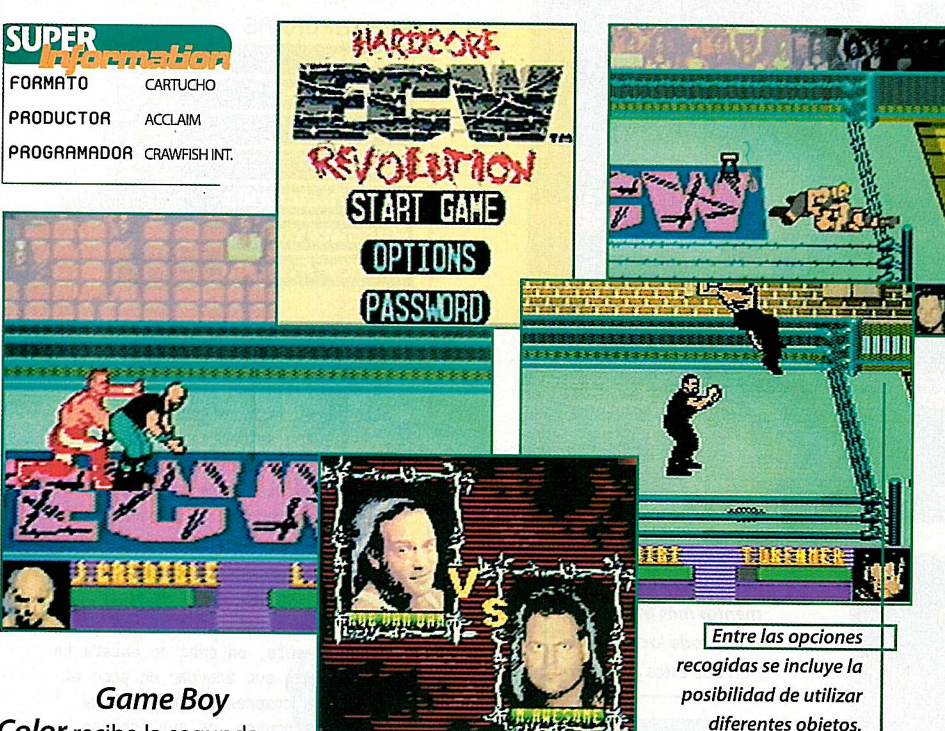


# Sin REVOLUCION

## ECW Hardcore Revolution

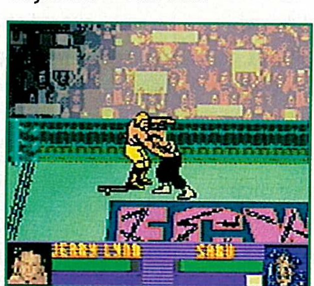
**SUPER Information**

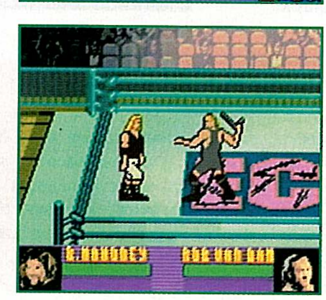
| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | ACCLAIM |
| PROGRAMADOR | CRAWFISH INT. |



Entre las opciones recogidas se incluye la posibilidad de utilizar diferentes objetos.

**Game Boy Color** recibe la segunda entrega del *wrestling* de ACCLAIM con una renovación total de personajes. Aunque han sido varios los cartuchos sobre el *wrestling* para la portátil de NINTENDO, su versión coloreada sólo ha sido testigo de WWC Attitude. El cambio de la **World Wrestling Federation** (**WWF**), por la **Extreme Champion Wrestling** (**ECW**) supone la aparición de los diez luchadores más destacados de la citada federación (frente a los 20 de la anterior entrega). Además, la reducción de protagonistas con respecto a las versiones de ***PSX***, ***N64*** y ***DC***, ha supuesto la eliminación de las luchadoras. En la programación ACCLAIM ha vuelto a contar con CRAWFISH INTERACTIVE, una compañía que últimamente se está prodigando mucho en esta consola. Gráficamente el programa es muy similar a su antecesor, destacando el tamaño de los púgiles que los hace perfectamente reconocibles. Los escenarios son casi idénticos, sorprendiendo la eliminación de las peleas dentro de una jaula y los combates por equipos. Para compensar se ha incluido el modo *barbed wire* (en el que el cuadrilátero se rodea de alambre espino) y la posibilidad de golpear a los rivales con todo tipo de objetos. ➾ **CHIP & CE**





### VALORACION

● estamos ante un programa muy correcto en todos los aspectos, pero que no hace ninguna aportación destacable con respecto a su antecesor. Las nuevas opciones no son suficientes para suplir a las eliminadas, por lo que sólo presenta alicientes para los que no dispongan de la versión anterior.

### ECW HARDCORE REVOLUTION

DEPORTIVO

| | |
|---|---|
| Megas | 8 |
| Jugadores | 1 |
| Vidas | 1 |
| Competiciones | 3 |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | SI |
| Grabar Partida | NO |

**GRAFICOS** 83

A pesar de las reducidas dimensiones de la pantalla, el gran tamaño de los luchadores permite distinguirlos sin ningún tipo de problema. Los escenarios son casi idénticos a los de la anterior entrega.

**MUSICA** 75

La música es bastante repetitiva, distinguiendo dos melodías: la que nos acompaña durante los menús y la que sirve de fondo a los combates.

**SONIDO FX** 77

Los sonidos incluidos pueden contarse con los dedos de una mano. La continua música hace que su presencia sea mínima durante todo el programa.

**JUGABILIDAD** 85

Los pocos botones de la consola limitan las posibilidades en cuanto a golpes y llaves. Sin embargo la gama de acciones es bastante aceptable.

**GLOBAL**



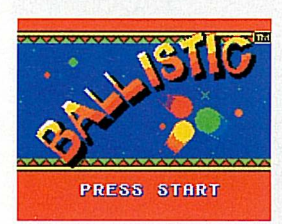
\+ el apartado gráfico es, sin ninguna duda, lo más destacado.

\- La eliminación del modo cage y de los combates por equipos.

# Menudo «EMBOLAO»

## Ballistic

Ballistic es uno de los juegos tipo **puzzle** más **divertidos** que hemos jugado desde la aparición de **Tetris**. Un original título que acaba enganchando casi **sin querer**.




**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CARTUCHO |
| PRODUCTOR | INFOGRAMES |
| PROGRAMADOR | MITCHELL |




El objetivo es hacer desaparecer las burbujas juntando tres del mismo color. Cuando la espiral llegue hasta el centro, la partida habrá terminado.

El modo Checkmate propone 50 combinaciones de burbujas que se deben hacer desaparecer con un número determinado de movimientos. Ideal para ejercitar la mente.




**La mejor virtud** de **Ballistic** es que, como en Tetris, las reglas son extremadamente sencillas, de ahí que desde el primer momento se pueda jugar y disfrutar poniendo a prueba el ingenio de los reflejos del jugador. El ingenio porque, pese a que parezca más una cuestión de suerte, en **Ballistic** todo se puede resolver de una manera más lógica. Y reflejos porque, al final, cuando todo se mueve a una velocidad endiablada, además de pensar hay que actuar con rapidez. En **Ballistic** hay tres modos de juego: *Panic*, *Checkmate* y *Time Attack*. El primero es el juego convencional, en el que se deben superar y superar niveles hasta más no poder. En cambio, del modo *Checkmate* sólo se puede alabar el ingenio de los puzzles que se proponen. **Ballistic** es un juego divertido de verdad. J. C. MAYERICK

### VALORACION

Desde el clásico Tetris y otro tipo de inventos como Klax, pocos juegos de tipo puzzle nos habían resultado tan divertidos. En ningún caso se podrá superar la soberbia jugabilidad del inolvidable Tetris, pero juegos como este Ballistic se acercan bastante a lo que se espera de ellos. El modo checkmate, en particular, es una auténtica prueba de ingenio.

### BALLISTIC

PUZZLE / ARCADE

| | |
|---|---|
| Megas | 4 |
| Jugadores | 1-2 |
| Modos de Juego | 3 |
| Fases | 50 (CHECKMATE) |
| Continuaciones | INFINITAS |
| Passwords | NO |
| Grabar Partida | NO |

**GRAFICOS** — 90

A un juego como Ballistic no se le puede pedir más de lo que ofrece. Aunque parezca una tontería, representar casi 40 esferas simultáneamente en pantalla es mucho más complicado de lo que parece. Y ellos lo han hecho.

**MUSICA** — 90

Ballistic cuenta con un buen repertorio de melodías, trece en total, que amenizan notablemente el devenir por los numerosos niveles del juego. Además pueden ser escuchadas desde el menú de opciones, como antaño.

**SONIDO FX** — 80

La variedad de efectos de sonido no es la nota dominante en Ballistic, pero tampoco es necesario. Los apenas once efectos que se han creado son suficientes para ambientar cada una de las situaciones del juego.

**JUGABILIDAD** — 93

La jugabilidad de Ballistic es directamente proporcional a la pasión del jugador por este tipo de puzzles. Si se es aficionado a ellos, Ballistic supondrá una excelente adquisición en cualquiera de los casos.

**GLOBAL** — 91



+ La concepción de Ballistic es inteligente. Y está muy bien ejecutado.
- Algún modo de juego más no habría estado del todo mal.



SUPER NUEVO

# BARÇA MANAGER 2000

UBI SOFT

Anco

CD ROM

FRANCIA

## No sólo para «culés»

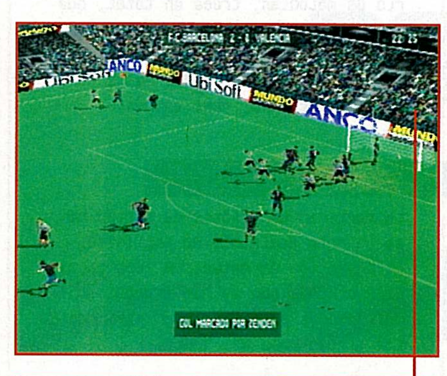


Tras pasar totalmente desapercibidos durante años, los programas de *manager* centrados en el mundo del fútbol se están poniendo de moda. Hace muy poco fue MANAGER DE LIGA (CODEMASTERS) el que nos ofreció una aproximación a la liga española de primera y segunda división. Ahora llega el turno para este juego, que además de nuestra competición incluye los campeonatos ligueros de otros países europeos. Sin embargo, el aspecto más llamativo del juego es su título. El mismo parece indicar que todo el programa gira entorno a la gestión del **Fútbol Club Barcelona**, cuando en realidad puede elegirse cualquier equipo de los diferentes países incluidos. Donde sí se nota el protagonista es en la elección de idioma (una de las posibilidades es el catalán), en las imágenes utilizadas como fondo y en el himno del **F. C. Barcelona** que constituye la principal melodía musical. El desarrollo del programa ha sido realizado por ANCO, una compañía que, a parte de la saga KICK OFF, cuenta con bastante experiencia en el terreno de los programas de *manager*. El sistema de juego es similar al que estamos acostumbrados, recogiendo tanto las típicas decisiones de carácter económico como otras de marcado componente táctico. **CHIP & CE**





*La liga española incluye los equipos de primera y segunda división. Junto a la misma también hay otras competiciones europeas.*



*Los partidos pueden seguirse utilizando diferentes sistemas. Las posibilidades varían entre un simple esquema de las imágenes, de los partidos completos o de las mejores jugadas, mediante diferentes perspectivas.*

### Labores tácticas



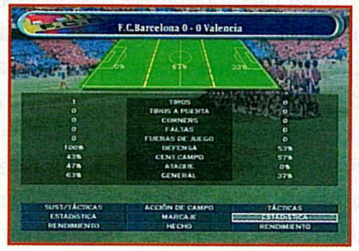


Entre las labores tácticas se incluye el régimen de entrenamientos y los fichajes.

**Aunque el protagonista es el F.C. Barcelona, también pueden gestionarse otros clubes**



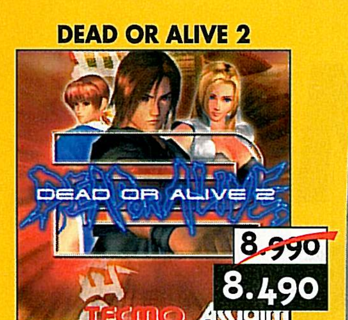
*El estadio del **Fútbol Club Barcelona** sirve de fondo a muchos de los menús del juego.*







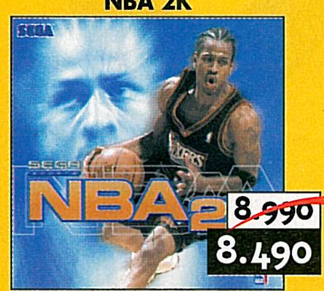

# Pedidos por Internet www.centromail.es



**DEAD OR ALIVE 2** ~~8.990~~ 8.490



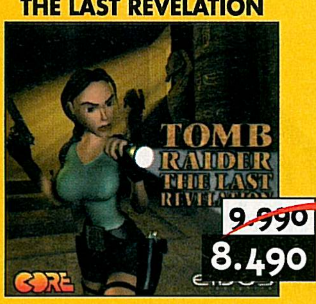
**LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER** ~~9.990~~ 8.490



**NBA 2K** ~~8.990~~ 8.490



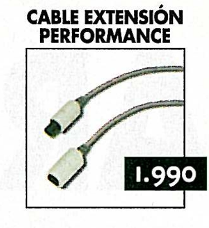
**RAYMAN 2** ~~8.990~~ 8.490

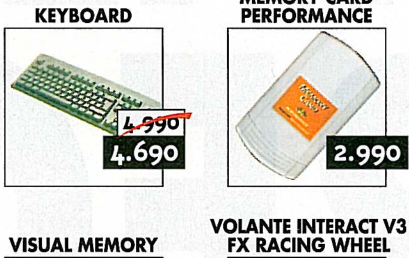


**TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION** ~~9.990~~ 8.490



**DREAMCAST** 39.900



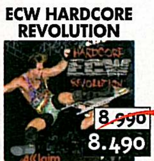







| Artículo | Precio |
|---|---|
| CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE | 1.990 |
| CABLE SCART (EUROCONECTOR) | 3.990 |
| CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD (AZUL, NEGRO, ROJO, VERDE) | 4.490 |
| CONTROLLER | ~~4.990~~ 4.690 |
| JOYSTICK ARCADE STICK | ~~8.990~~ 8.690 |
| KEYBOARD | ~~4.990~~ 4.690 |
| MEMORY CARD PERFORMANCE | 2.990 |
| MOTION PAK PERFORMANCE | 2.990 |
| MUEBLE DREAM STATION DC/PSX | 4.900 |
| VIBRATION PAK | ~~3.990~~ 3.790 |
| VISUAL MEMORY | ~~4.990~~ 4.490 |
| VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL | ~~10.990~~ 10.490 |
| VOLANTE RACE CONTROLLER | ~~10.990~~ 9.990 |
| VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W. | ~~13.990~~ 12.490 |


















| Juego | Precio |
|---|---|
| AEROWINGS | ~~8.990~~ 8.490 |
| CRAZY TAXI | ~~8.990~~ 8.490 |
| DEADLY SKIES | ~~9.490~~ 8.490 |
| ECW HARDCORE REVOLUTION | ~~8.990~~ 8.490 |
| EVOLUTION | ~~8.990~~ 8.490 |
| FIGHTING FORCE 2 | ~~8.990~~ 8.490 |
| HYDRO THUNDER | ~~5.990~~ 5.490 |
| MARVEL VS CAPCOM | ~~8.990~~ 8.490 |
| MDK 2 | ~~8.990~~ 8.490 |
| MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE | ~~5.990~~ 5.490 |
| MONACO G. P. RACING SIMULATION 2 | ~~8.990~~ 6.990 |
| MORTAL KOMBAT GOLD | ~~5.990~~ 5.490 |
| NBA SHOWTIME | ~~5.990~~ 5.490 |
| RE-VOLT | ~~8.990~~ 8.490 |
| READY 2 RUMBLE BOXING | ~~5.990~~ 5.490 |
| RED DOG | ~~8.990~~ 8.490 |
| RESIDENT EVIL 2 | ~~8.990~~ 8.490 |
| SEGA RALLY 2 | ~~8.990~~ 8.490 |
| SHADOWMAN | ~~8.990~~ 7.990 |
| SONIC ADVENTURE | ~~8.990~~ 8.490 |
| SOUL CALIBUR | ~~8.990~~ 8.490 |
| SPEED DEVILS | ~~8.990~~ 6.990 |
| SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING | ~~8.990~~ 6.990 |
| TEE OFF | ~~8.990~~ 8.490 |
| THE HOUSE OF THE DEAD 2 | ~~8.990~~ 8.490 |
| TOY STORY 2 | ~~9.990~~ 8.490 |
| UEFA STRIKER | ~~5.990~~ 5.490 |
| VIRTUA STRIKER 2 | ~~8.990~~ 8.490 |
| WETRIX + | ~~9.990~~ 8.490 |
| WORLDWIDE SOCCER 2000 | ~~8.990~~ 7.990 |



Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo.

GAME

EXIT




# Atención al cliente 902 17 18 19



**DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK** — ~~12.990~~ 11.990



**JET FORCE GEMINI** — ~~9.990~~ 9.490



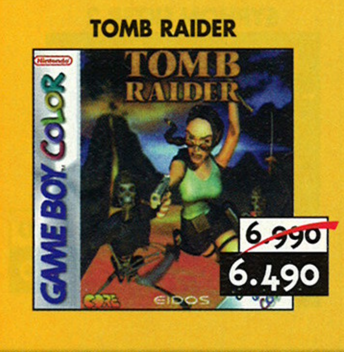
**RAYMAN 2** — ~~9.990~~ 9.490



**RIDGE RACER 64** — ~~9.990~~ 9.490



**RAYMAN** — ~~5.995~~ 5.490



**TOMB RAIDER** — ~~6.990~~ 6.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo.



**NINTENDO 64** — 14.900

ROJO, MORADO, NARANJA, AZUL, NEGRA, NEGRO TRANSPARENTE, VERDE — 14.990



**POKÉMON STADIUM** — ~~12.990~~ 12.490



- CABLE RF — 2.990
- MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) — 4.990
- MEMORY EXPANSION PAK — 4.990
- RUMBLE PAK — 3.490





- ARMY MEN SARGE'S HEROES — ~~8.990~~ 8.490
- CARMAGEDDON 64 — ~~8.990~~ 5.990
- CASTLEVANIA 2 — ~~11.900~~ 10.990
- DOOM 64 — ~~3.990~~ 3.690
- ECW HARDCORE REV. — ~~9.990~~ 9.490





- I. SUPERS. SOCCER 64 — ~~5.990~~ 2.990
- I. SUPERS. SOCCER '98 — ~~9.990~~ 3.990
- J. McGRATH SUPERC. 2000 — ~~9.990~~ 9.490
- MARIO PARTY 2 — ~~9.990~~ 9.490
- MICRO MACHINES 64 TURBO — ~~9.990~~ 5.990





- NBA JAM 2000 — ~~9.990~~ 9.490
- NUCLEAR STRIKE 64 — ~~10.990~~ 10.490
- QUAKE 64 — ~~3.990~~ 3.690
- READY 2 RUMBLE BOX. — ~~9.990~~ 9.490
- SUPERCROSS 2000 — ~~9.990~~ 9.490





- TONY HAWK'S SKATEBOARDING — ~~11.990~~ 10.990
- TOP GEAR HYPER BIKE — ~~9.990~~ 9.490
- TOP GEAR RALLY 2 — ~~11.490~~ 9.990
- TOY STORY 2 — ~~11.990~~ 9.490
- TUROK: RAGE WARS — ~~9.990~~ 5.490



**GAME BOY COLOR** — ~~12.990~~ 12.490

CLEAR PURPLE, PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL







- ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 (BLACK, PURPLE) — 1.290
- GAME BOY CAMARA (VERDE, AMARILLA, AZUL, ROJA) — ~~7.990~~ 3.990
- GAME BOY PRINTER — ~~9.990~~ 9.490
- MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER (GREY, PURPLE) — ~~2.990~~ 2.900





- ALL STAR TENNIS 2000 — ~~5.995~~ 5.490
- ARMY MEN — ~~6.490~~ 5.990
- BARBIE AVENTURA SUBMARINA — ~~5.990~~ 5.490
- DRAGON WARRIOR MONSTERS — ~~6.490~~ 5.990





- F-1 WORLD GRAND PRIX II — ~~5.900~~ 5.490
- FIFA 2000 — ~~5.990~~ 5.490
- INTERNATIONAL TRACK & FIELD — ~~5.890~~ 5.490
- KONAMI GB COLLECTION VOL. 2 — ~~5.900~~ 5.490
- KONAMI WINTER GAMES — ~~5.890~~ 5.490
- POKÉMON AZUL — ~~5.990~~ 5.490





- POKÉMON ROJO — ~~5.990~~ 5.490
- READY 2 RUMBLE BOXING — ~~5.990~~ 5.490
- THE MASK OF ZORRO — ~~5.995~~ 5.490
- TONY HAWK'S SKATEBOARDING — ~~6.990~~ 6.490
- TOY STORY 2 — ~~6.490~~ 5.490
- WARIOLAND 3 — ~~5.990~~ 5.490



# Estos son nuestros centros, ven a conocernos.




www.centromail.es

## CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sectos y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: **913 802 892**




**A CORUÑA**
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

**A CORUÑA Santiago**
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

**ALICANTE**
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951










**ALICANTE**
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

**ALICANTE Benidorm**
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

**ALICANTE Elche**
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

**ALMERIA**
AV. DE LA ESTACIÓN, 28
TEL: 950 260 643

**BALEARES Palma**
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

**BALEARES Palma**
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

**BALEARES Ibiza**
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

**BARCELONA** (Glories)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

**BARCELONA** (Plaça Catalunya)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310









**BARCELONA** (Plaça Sants)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

**BARCELONA Badalona**
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

**BARCELONA Badalona**
C.C. MONTIGALÁ
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

**BARCELONA Barberà Vallés**
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

**BARCELONA Manresa**
C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

**BARCELONA Mataró**
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

**BARCELONA Sabadell**
C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116

**BURGOS**
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717

**CÁDIZ Jerez**
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962





**CASTELLÓN**
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

**CÓRDOBA**
C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

**GIRONA**
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

**GIRONA Figueres**
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

**GRANADA**
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

**GUIPÚZCOA S. Sebastián**
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

**GUIPÚZCOA Irún**
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

**HUELVA**
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

**HUESCA**
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404




**JAÉN**
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

**LA RIOJA Logroño**
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

**LAS PALMAS**
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

**LAS PALMAS**
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

**LAS PALMAS Arrecife**
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

**LEÓN**
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

**LEÓN Ponferrada**
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

**MADRID** (Callao)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

**MADRID** (Atocha)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225







**MADRID** (Bº Pilar)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

**MADRID** (San Blas)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882

**MADRID Alcalá de H.**
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

**MADRID Alcobendas**
C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 15
TEL: 916 520 387

**MADRID Getafe**
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

**MADRID Las Rozas**
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

**MADRID Móstoles**
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

**MADRID Pozuelo**
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

**MADRID Torrejón**
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411










**MÁLAGA**
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

**MÁLAGA Fuengirola**
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

**MURCIA**
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

**NAVARRA Pamplona**
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

**PONTEVEDRA Vigo**
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

**SALAMANCA**
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

**STA. CRUZ TENERIFE**
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

**SEGOVIA**
C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

**SEVILLA**
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223



**SEVILLA**
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604

**TARRAGONA**
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

**TOLEDO**
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

**VALENCIA**
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

**VALENCIA**
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

**VALLADOLID**
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

**VIZCAYA Bilbao**
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

**ZARAGOZA**
C/ ANTONIO SANGENÍS, 6
TEL: 976 536 156

**ZARAGOZA**
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271



## CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ — Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-05-2000

| SISTEMA | DESCRIPCIÓN | UDS. | PRECIO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (  ).

**Envío por Transporte Urgente**
España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

**IMPORTE TOTAL**

***Pedido realizado por:***

Nombre ____ Apellidos ____
Calle/Plaza ____ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ____ C.P. ____
Provincia ____ Tf. ____
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____ E-mail ____

## ¿Cómo realizar tu pedido?

**Por Teléfono: 902 17 18 19**
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h.
y los Sábados de 10.30h a 14h.
**Por Fax: 913 803 449**
**Por Internet: pedidos@centromail.es**

## ¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

**Por Transporte Urgente**

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

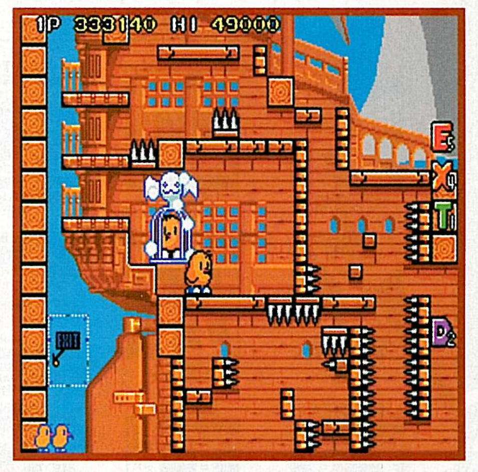
GAME

EXIT

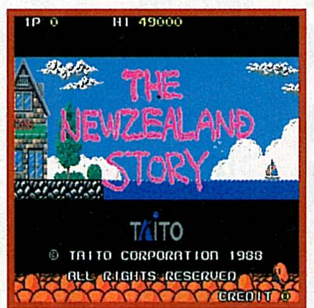


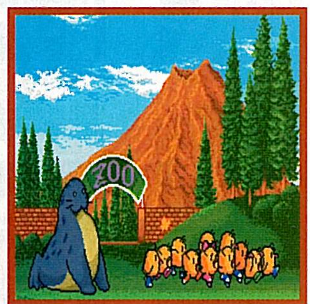

Coordinado por **J. C. MAYERICK**

**Los *arcades* de plataformas fueron, con diferencia, uno de los géneros que más éxito cosecharon en la década de los ochenta. Títulos como RAINBOW ISLANDS (del que erróneamente se decía que era la segunda parte de THE NEWZEALAND STORY), SNOW BROS o el juego que nos ocupa, acapararon buena parte del tiempo de los jugones de recreativos. ¿El secreto? Muy sencillo. Un desarrollo extremadamente sencillo y una jugabilidad simplemente arrolladora.**





*Las intros y secuencias finales del juego, aunque sencillas, eran la mar de simpáticas. Además, la morsa de la intro tiene un cierto parecido con algún miembro de esta redacción... por la grasa, claro.*





# THE NEWZEALAND

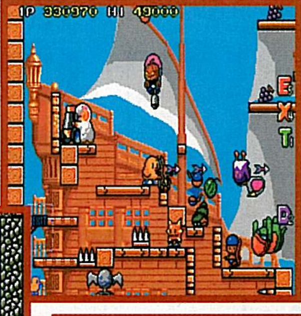
**«Madre» nuestra...** que estás en los cielos. Eso es más o menos lo que debieron pensar los programadores de TAITO, ya que en THE NEWZEALAND STORY, a partir del nivel 3-1, y siempre que muriésemos por el impacto de una flecha, el personaje ascendía a los cielos para encontrarse con la virgen, quien podía devolverle de nuevo a la tierra.













**La sencillez es uno de los secretos de la diversión.**





**Simpáticos pero torpes.** **Los cinco jefes finales de The Newzealand Story son una buena muestra de lo que NO se debe hacer. Quitando el último de los enemigos, la morsa, todos los demás necesitaban de una serie mínima de impactos para ser destruidos (aun en el modo de mayor dificultad). Además, los patrones de ataque eran prácticamente nulos, reduciéndose únicamente al lanzamiento secuencial de objetos. El único enemigo que mostraba algo de originalidad era la ballena del primer nivel. Para acabar con ella había que dejarse «comer», para después atacarla desde el interior con nuestra arma, mientras se esquivaban los letales jugos gástricos que se desprendían.**

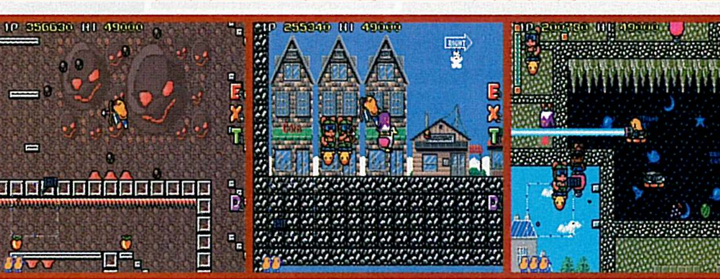




*El platillo volante era, sin duda, el mejor transporte disponible. Era rápido, muy controlable y, además, contaba con un arma láser con el que no quedaba enemigo en pie.*



*El mapa de The New Zealand Story se dividía en cinco zonas diferentes, cada una de ellas con cuatro niveles. El último albergaba al jefe final.*







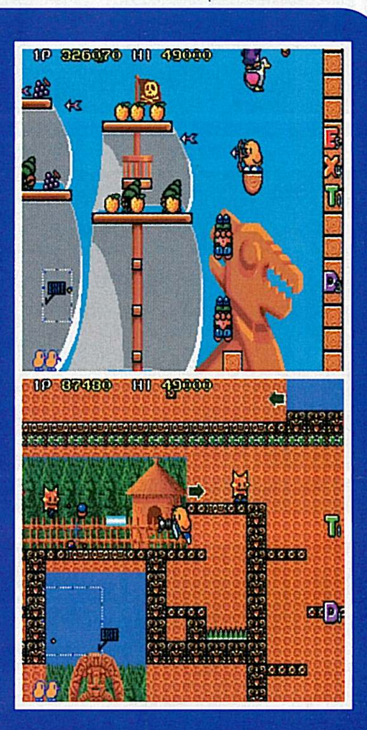


Cotrolar a un pobre pajarillo incapaz de levantar más de dos palmos del suelo, mientras se defendía a capa y espada con sencillas armas, como flechas, bombas o bolas de fuego para ir en busca de sus semejantes que han sido atrapados por una apestosa morsa, puede parecer un desarrollo escasamente atractivo. Pero si todo ello se adereza con un mapeado lleno de color, unos personajes a los que se les puede arrebatar sus artilugios y un mapa en pantalla que indica a dónde ir, pero no cómo llegar, entonces la jugabilidad comienza a aparecer de forma peligrosa. Eso es básicamente The Newzealand Story, la sencillez de las plataformas llevada a su máxima expresión. El secreto de este genial plataformas de TAITO radicaba, además de en su sencillo concepto, en la necesidad del jugador de buscar una salida allí donde parece que no la hay.

### SUPER Information

| | |
|---|---|
| COMPAÑÍA | TAITO |
| AÑO | 1988 |
| GÉNERO | PLATAFORMAS |
| FASES | 20 (5 X 4) |

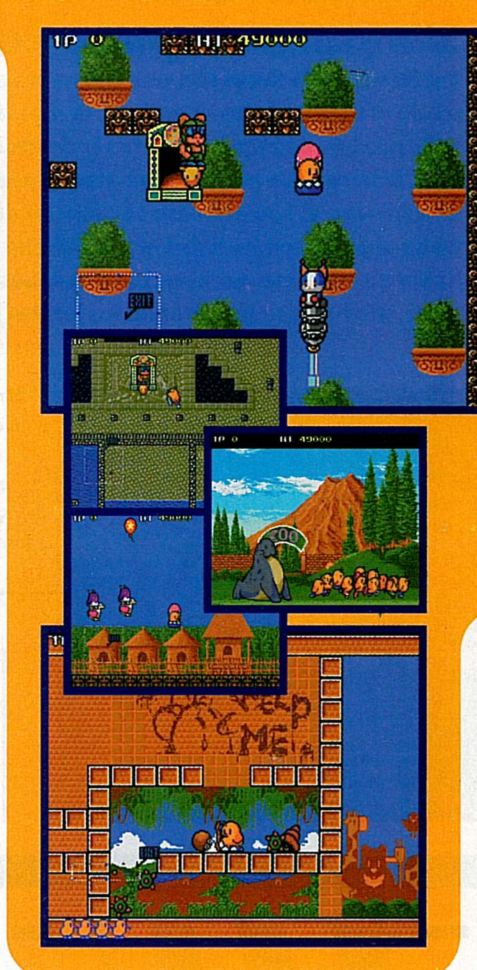
De hecho, los últimos niveles del juego son auténticos laberintos de los que cuesta mucho tiempo salir. Lo más gracioso de todo era el artilugio que el personaje protagonista utilizaba para desplazarse por el aire. Podía ser desde un simple globo hasta un *zeppelin*, aunque también existía la posibilidad de «robar» un platillo volante, entre otros muchos. La diferencia entre dichos artilugios radicaba en la velocidad y el control sobre los mismos, por lo que en ocasiones resultaba interesante esperar a algún desaprensivo montando el modelo que nos gustaba. Apareció, ese mismo año, un teórico The Newzealand Story 2, que en realidad era el mismo juego pero con diferentes mapeados (los fondos, enemigos y todo lo demás se mantenía). Incluso conservaba los cinco enemigos finales, cuya dificultad, todo sea dicho, era muy baja. Un juego divertido como pocos.



**The New Zealand Story es la mejor prueba posible**

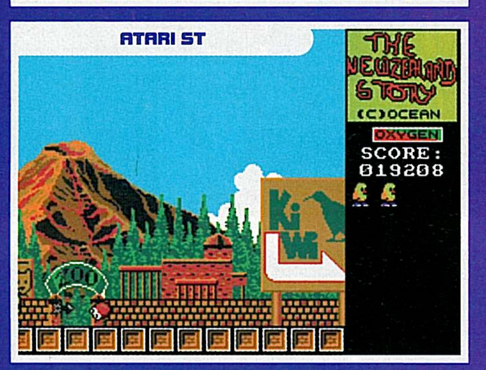



**X68000.** Una vez más *X68000* contó con una adaptación casi idéntica a la *Coin-Op* original de TAITO. De hecho, era realmente complicado, con las dos versiones en movimiento, discernir cuál de las dos era la original y cuál la copia. Si de verdad se desea disfrutar de la recreativa en casa y no se puede disponer de ésta, entonces lo mejor es optar por *X68000*.



The Newzealand Story es posiblemente una de las *Coin-Op* que más versiones ha visto nacer. Consolas y ordenadores forman parte del extenso catálogo de formatos para los que TAITO licenció **The Newzealand Story**. Estos son ***Commodore 64***, ***ZX Spectrum***, ***Amstrad CPC***, ***Commodore Amiga***, ***Atari ST***, ***Mega Drive***, ***Master System***, ***PC Engine*** y ***X68000*** (ordenador japonés que contaba con versiones de *Coin-Op* alucinantes). Ni que decir tiene que éste último contó con una adaptación casi idétnica al original, y es que quien no conozca las excelencias del ordenador ***X68000***, no sabe realmente lo que es jugar a adaptaciones de *Coin-Op* casi perfectas. En una línea de calidad similar se encontraban ***Mega Drive***, ***Commodore Amiga*** y ***Atari ST***, aunque estas dos últimas en menor medida. ***Master System***, para ser una consola de *8 bits*, ofrecía un nivel de calidad muy bueno, con unas características muy similares en cuanto a concepción del juego (obviamente no a nivel gráfico), en lo que era un salto cualitativo con respecto a las versiones de ordenador de *8 bits*, que en general eran muy pobres. La excepción, de nuevo, vino de la mano de ***Commodore 64***.









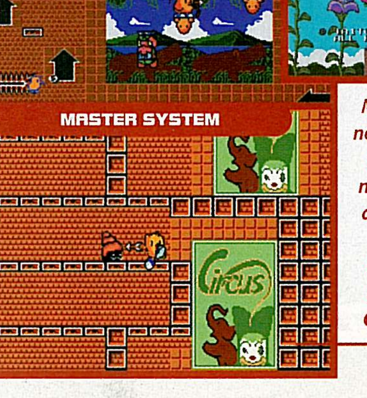
# THE NEWZEALAND STORY VERSIONES












*Muchas de las versiones de **The Newzealand Story** no llegaban al nivel de calidad exigido, aunque por lo general conservaban buena parte de la jugabilidad de la **Coin-Op** original de TAITO.*



número de mayo
ya a la venta
ENTRA EN EL MUNDO
LINUX
DESDE CERO PTAS.
ANALIZAMOS LOS PRIMEROS
INTEL Y AMD A
1 GHZ
este mes en PC Plus
Primer contacto con
Netscape Communicator 6 y el sustituto
de Windows CE: Microsoft Pocket PC
Además ...
Comparativas de Cámaras Digitales,
Pantallas Planas
y Editores HTML
y de REGALO
SÚPER CD Con programas
completos para trabajar con Linux
y una vistosa alfombrilla 3D
LA REVISTA PROFESIONAL PARA TODOS LOS USUARIOS DE PC
PC Plus
Regalo
SuperCD exclusivo
EL DESAFÍO DE LINUX
A PRUEBA
Analizamos los primeros Intel y AMD a 1 GHz
HARD & SOFT
Packard Bell Spirit II
Hewlett Packard P 930C
Comelta Quasar
Fujitsu Siemens Life Book
PRIMER CONTACTO
Netscape Communicator 6
Microsoft Pocket PC
COMPARATIVAS
Cámaras digitales
Pantallas planas
Editores HTML
MANUAL DE WINDOWS 2000
Primeros pasos
ADEMÁS: Talleres de Visual Basic, Delphi, Java y etcétera.
SuperCD PC Plus
corel wordperfect 8 para linux
star office 5.0 para linux
macromedia director 8 para windows
corel linux
SportArea.com
JUST CLICK
PC Plus
VISIORAMA




Coordinado por **NEMESIS**

**Tras un paréntesis forzoso (debido a la total ausencia de novedades), Manga Zone, la única sección que aparece y desaparece como el Guadiana, regresa al mundo de los vivos para mostraros las primeras imágenes de Love & Destroy, lo nuevo de ARC para *PSX*, en cuyo desarrollo ha colaborado Masakazu Katsura, creador de Video Girl AI.**











*L&D equilibra el desarrollo de un shoot´em-up con una aventura romántica al estilo de la serie Yarudora, incorporando diversos finales y líneas argumentales.*

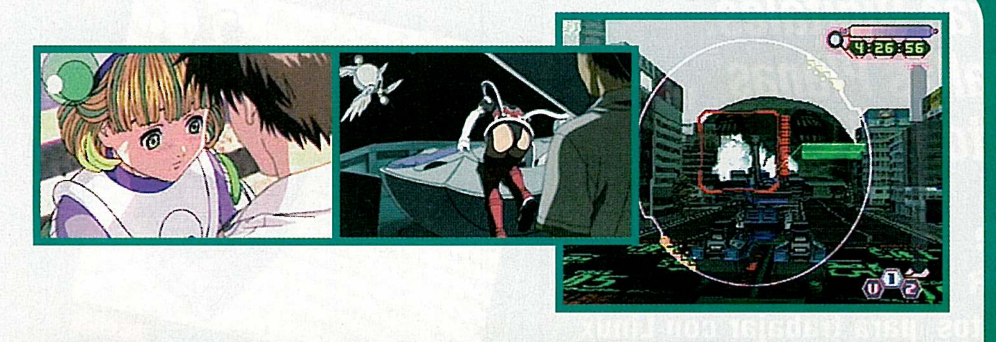




*Desgraciadamente, la parte de shoot´em-up no corresponde en calidad al trabajo desarrollado por **Katsura** en el diseño de los personajes, ni al de los animadores a la hora de crear los sensacionales vídeos.*

# LOVE & DES

**M**asakazu katsura es uno de los autores de manga más conocidos y valorados en nuestro país. A él debemos joyas de la categoría de Video Girl AI, DNA$^2$ o I´´S, y más concretamente, a esas protagonistas de poses sugestivas y falda mínima que enloquecen al público masculino. En esa misma línea, **Katsura** ha creado para ARC el diseño de personajes de **Love & Destroy**, un curioso título que combina mecánica *shoot´em-up* con secuencias románticas, tipo Forever With You o la serie Yarudora. En plena invasión alienígena, una nave pilotada por tres preciosas jóvenes (Vivi, Lulu y Kiki) aterriza en la tierra reclutando los servicios de un pobre fulano que pasaba por allí. Las tres chicas, además de un físico espectacular, poseen la habilidad de transformarse en distintos tipos de *Mechas*, pero para ello requieren el control de un humano, que



**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | SONY C.E. |
| PROGRAMADOR | ARC ENT. |






**El toque Katsura.** Cualquiera que haya ojeado alguno de los mangas de **Masakazu Katsura** ha podido ser testigo de la maestría de este *manga-ka* a la hora de dibujar el cuerpo femenino, presentándolo en poses sugestivas y con ropas ceñidas y mínimas. Aunque en *PlayStation* ha tenido que cortarse bastante en comparación a lo que suele mostrar en sus mangas, las secuencias animadas de Love & Destroy incluyen unos cuantos planos contundentes que entusiasmarán a los *fans* masculinos del autor. Cualquier excusa argumental es buena para enseñar traseros prietos y braguitas mínimas.





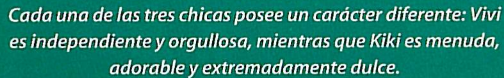

*Vivi, Lulu y Kiki son tres jóvenes muy atractivas que incluyen de serie la posibilidad de transformarse en distintos Mechas, denominados en* ***Love & Destroy*** *como Q-trons.*






*Las secuencias de animación de* ***Love & Destroy*** *son de las más hermosas vistas hasta el momento en* ***PSX****, aunque poco subidas de tono en comparación con los mangas de* ***Katsura****.*

*Cada una de las tres chicas posee un carácter diferente: Vivi es independiente y orgullosa, mientras que Kiki es menuda, adorable y extremadamente dulce.*



# TROY

como podrás imaginar, eres tú. Entre combates, y dependiendo de la puntuación alcanzada, podrás disfrutar de distintas secuencias protagonizadas por la chica de tu elección, siendo estos vídeos lo mejor del juego, ya que en el resto de apartados **Love & Destroy** deja mucho que desear. Ni los gráficos, ni el sistema de control (que en algunas fases es un verdadero infierno) están a la altura de anteriores producciones de ARC ENT., como The Granstream Saga. **L&D** es un título mediocre, pero se comprende que sea codiciado por los numerosos fans de **Katsura**.





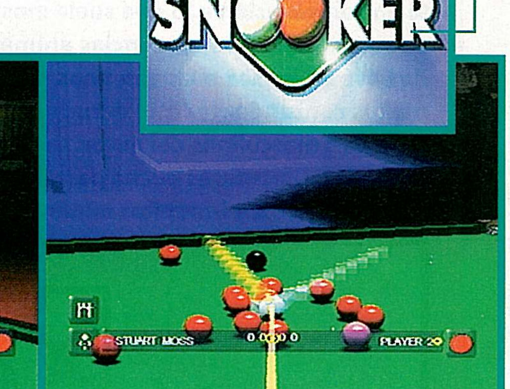


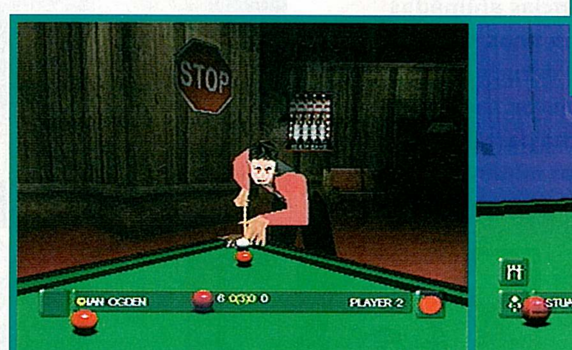



Coordinado por **J. ITURRIOZ**

**Los protagonistas habituales de esta sección suelen ser los deportes de equipo, así como las disciplinas basadas en el mundo de la velocidad. Sin embargo, en esta ocasión los programas que nos ocupan se refieren a deportes minoritarios (los bolos y el billar) que cuentan con escasos títulos dentro del catálogo de las diferentes videoconsolas.**

*En el snooker cada una de las bolas tiene un valor diferente en función de su color. Existe un orden predeterminado para colocar cada una las citadas bolas en las troneras.*



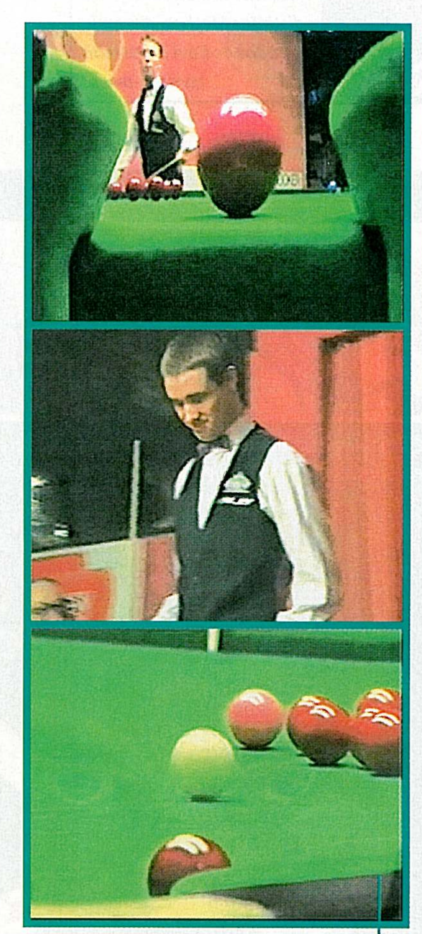




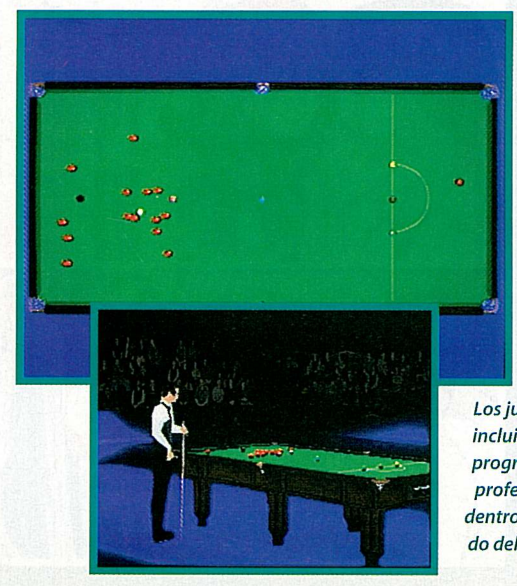
## PlayStation

La atención prestada al billar en los distintos soportes ha sido bastante reducida. Además, su relativa popularidad en **España** ha restado su presencia en nuestro mercado. De todas formas, la consola que ha apostado más fuerte por esta disciplina ha sido ***PlayStation***, que cuenta con programas como Virtual Pool o Actua Pool. En esta ocasión ha sido CODEMASTERS la compañía que se ha lanzado a la aventura ofreciendo un compacto claramente enfocado al mercado británico, tal y como lo demuestran los jugadores, los lugares en los que se celebran las partidas y la modalidad de billar elegido. Así, los jugadores son auténticos

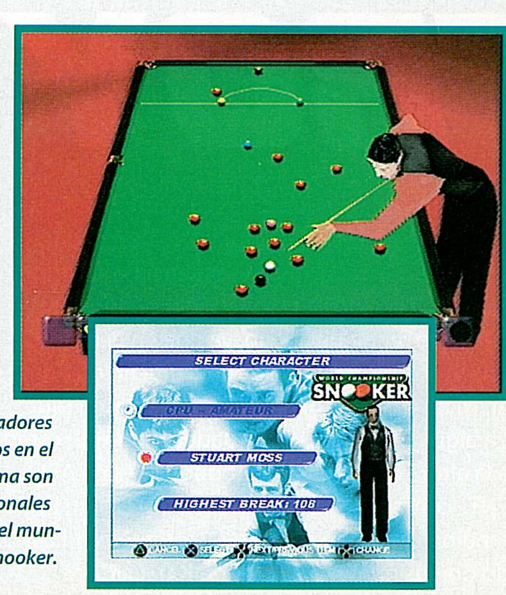
# WORLD CHAMP

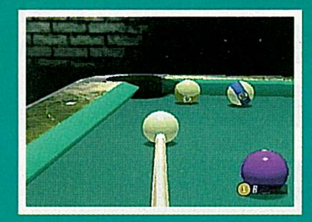
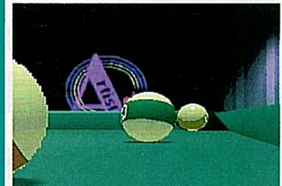


*La intro incluida en el programa ofrece imágenes de partidas reales, en las que se logran golpes increíbles.*

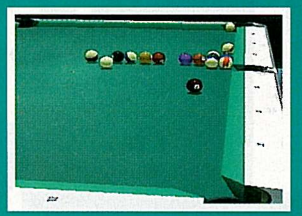


*Los jugadores incluidos en el programa son profesionales dentro del mundo del snooker.*



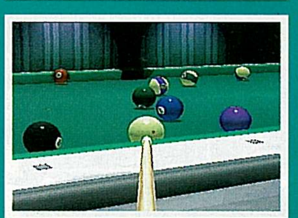
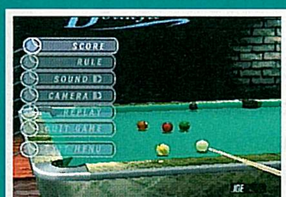


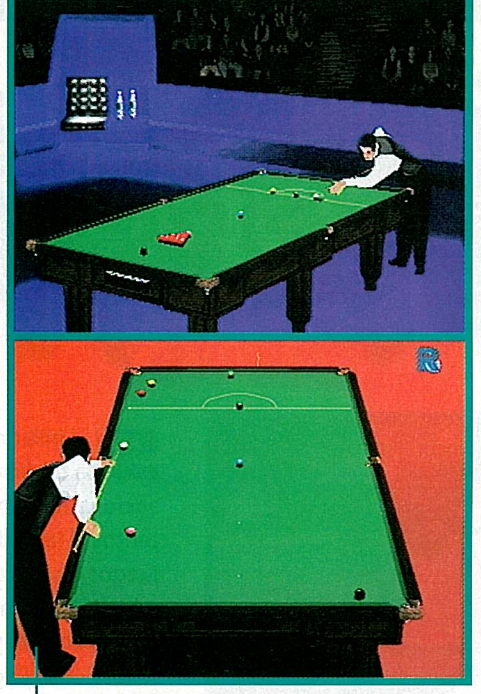









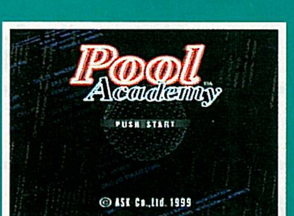


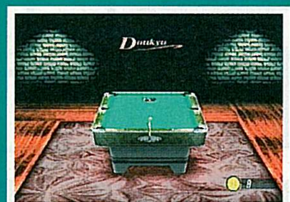
*En este programa aparece el jugador en el momento de ejecutar un golpe y cuando coloca alguna de las bolas sobre la mesa.*

**PlayStation**

**POOL ACADEMY.** El billar americano es el protagonista de este programa que devuelve esta disciplina al concurrido mundo de PLAYSTATION. Los personajes, a diferencia de lo que ocurre en WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER, no son reales. Además, durante el desarrollo del programa sólo aparecen sus rostros en el menú de selección de jugadores y durante la ejecución de los golpes. Entre las opciones destacan los diferentes retos de habilidad, en los que hay que superar algunos golpes impresionantes tras una breve demostración realizada por la propia CPU de PLAYSTATION.





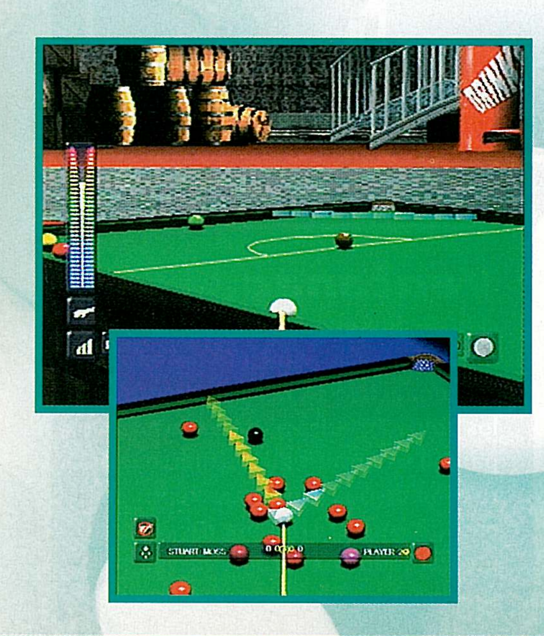


**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | UBI SOFT |
| PROGRAMADOR | ARTWORK |



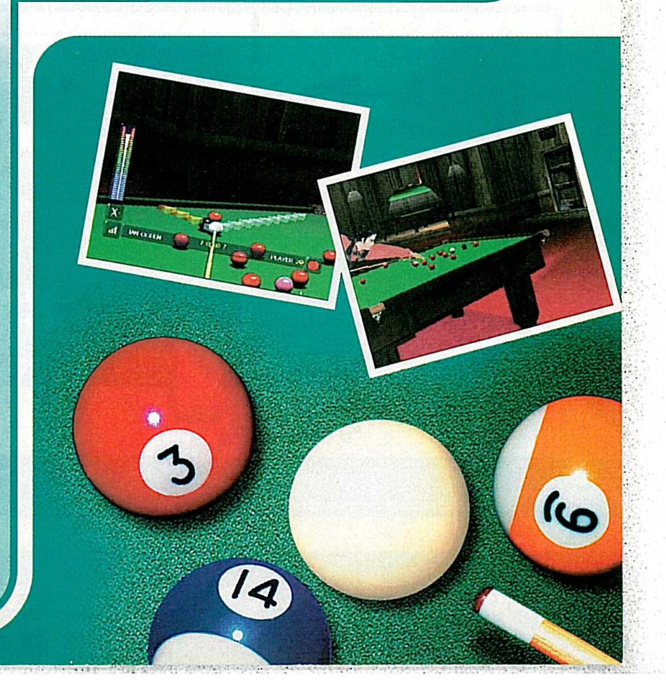

# ONSHIP SNOOKER



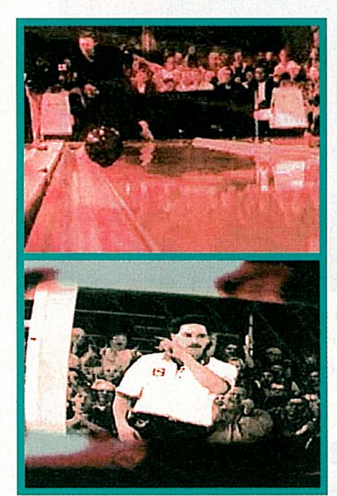
ídolos dentro de las fronteras británicas (aunque desconocidos fuera de las mismas), mientras que las partidas se disputan en diferentes localidades del **Reino Unido**. En cuanto a la modalidad de billar elegida, el juego se separa del habitual billar americano, optando por el *snooker*. Se trata de una modalidad con algunas similitudes con el billar americano, pero en el que junto a una serie de bolas rojas se incluyen otras de diversos colores y con valores diferentes. Un interesante modo tutorial se une a diferentes competiciones en un programa que, dentro de las limitadas posibilidades gráficas del billar, consigue un buen resultado.

**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | CODEMASTERS |
| PROGRAMADOR | BLADE |





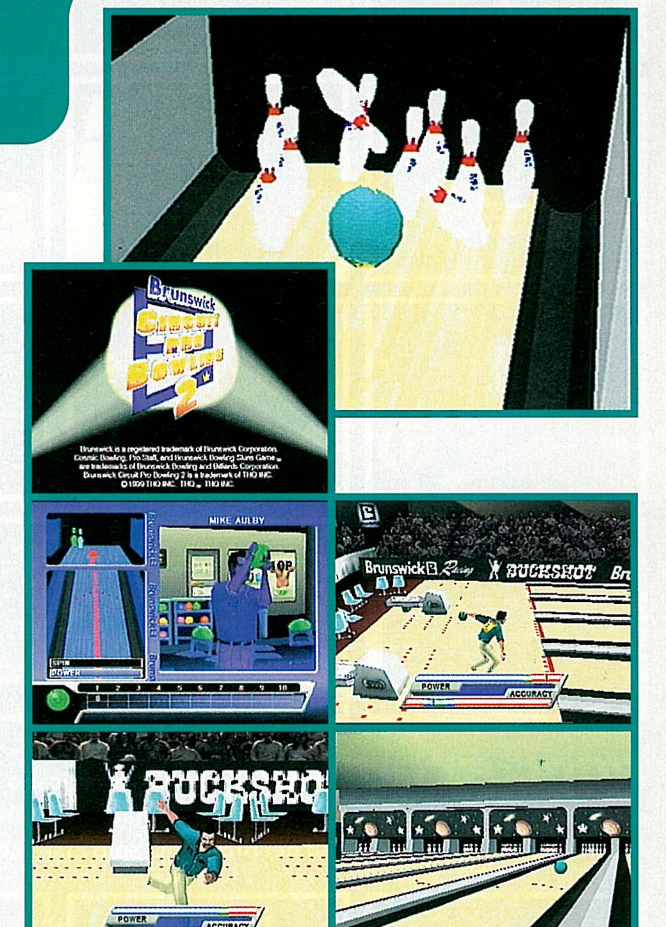



Si el billar no ha contado con demasiada tradición en los videojuegos, los aficionados al mismo pueden sentirse contentos al lado de los que disfruten con los juegos de bolos. Hasta el momento, sólo dos títulos significativos: LEAGUE BOWLING (para ***NEO GEO***) y TEN PIN ALLEY (para ***PLAYSTATION***). Con la llegada de CIRCUIT PRO BOWLING 2 para los 32 *bits* de SONY, THQ amplía el limitadísimo catálogo. El programa cuenta con jugadores reales (tan desconocidos en **España** como los citados jugadores de billar), así como un editor bastante completo. Su diseño es bastante formal y mucho menos desenfadado que los curiosos personajes incluidos en el citado TEN PIN ALLEY. De todas formas, mucho nos tememos que el programa no llegará a ser un superventas.



**SUPER Information**

| | |
|---|---|
| FORMATO | CD ROM |
| PRODUCTOR | THQ |
| PROGRAMADOR | ADRENALIN |






# CIRCUIT PRO BOWLING 2

*El segundo título de bolos para **PLAYSTATION** incluye jugadores reales y un editor. Este permite fijar aspectos como el dibujo de las camisetas o el aspecto físico de los protagonistas.*



**Ventanas.** La utilización de diferentes ventanas nos permite observar, al mismo tiempo, al jugador activo en cada momento y a los bolos. Por otra parte, en la misma pantalla, también puede fijarse la dirección de nuestro lanzamiento, haciendo que el sistema de control incorporado en el programa sea muy sencillo.

La segunda aparición de los bolos en PSX




SUPERJUEGOS

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

## Sí, deseo suscribirme a la revista Superjuegos

- ❑ **Por un año (12 números) al precio de 4.320 ptas., que incluye un descuento del 20%.**
- ❑ **Por un año (12 números) con el reloj Mito de regalo que señalo, al precio de 5.400 ptas.**
- ❑ **Modelo TXS 933 (correa azul)** ❑ **Modelo TXS 942 (correa naranja)**

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.850 ptas. Resto Paises: 15.825 ptas.

**APELLIDOS:** ........................................ **NOMBRE:** ........................................
**DIRECCION:** ........................................
**POBLACION:** ........................................ **C. P.:** ..................
**PROVINCIA:** ........................................ **TELEFONO:** ........................................

### Forma de Pago

- ❑ **Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.**
- ❑ **Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.**
- ❑ **Tarjeta de Crédito Nº ______ / ______ / ______ / ______**

**Titular:** ____________________ **Fecha caducidad** _____ / _____ **Firma titular** (imprescindible)

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 3351/53 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52

**RELOJ MITO**
**MODS. TXS 933 y TXS 942**

Precisión: ± 30 segundos al mes. Dos alarmas diarias. Indica día de la semana, mes y fecha.
Modo Medidor de tiempo:
Unidad de medida: 1 segundo
Rango de ingreso: de 1 segundo a 23:59:59
Modo de detención de reloj:
Unidad de medida: 1/100 segundos
Capacidad de medición: 23:59:59
Capacidad de memoria: 8 intervalos o vueltas

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPER

# Línea Directa

## línea directa

Coordinado por **DOC**

**Este mes seré yo el que os haga una sugerencia: ¿qué os parecería incluir una especie de subconsultorio dedicado a los *beat'em-up*? En él se podrían responder desde preguntas sobre fechas de lanzamientos hasta cómo realizar un determinado *combo*, etc. Espero vuestras opiniones.**

Enviad vuestros e-mail a DOC.SUPERJUEGOS@GRUPOZETA.ES o vuestras cartas a Ediciones Reunidas S. A. C/O'Donnell 12, 28009 MADRID. Indicad en el sobre LINEA DIRECTA DOC.










## ¿NAOMI + TEKKEN 4?

**¿Qué tal Doc?** Te escribo para hacerte un par de preguntas:
1) ¿Crees que SEGA **Europa** traducirá SHEN MUE al castellano?
2) ¿Para cuándo SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL y METROPOLIS STREET RACER?
3) ¿Sabes de algún próximo proyecto de la compañía NO CLICHE?
4) ¿Para cuándo un juego tipo QUAKE para ***DREAMCAST***?
5) ¿Es cierto que TEKKEN 4 funcionará bajo una ***NAOMI***?

Agustín Martín, Santa Cruz de Tenerife

**Aquí estamos**, Agustín. A por las respuestas:
1) Eso es algo que ni siquiera ellos saben a ciencia cierta. Esperemos que lo hagan.
2) Aún es pronto para saber cuándo saldrá SEGA GT, pero METROPOLIS aparecerá en verano.
3) Su proyecto más inmediato es el de un título de terror. Muy poco se sabe aún de dicho título.
4) El más cercano (y el mejor) es HALF-LIFE, el cual estará listo para otoño de este año.
5) Teniendo en cuenta que SONY ya ha creado una placa recreativa con la arquitectura de ***PS2***, dudo mucho que NAMCO trabaje sobre ***NAOMI***.

## PS2 EN EUROPA

**¡Qué pasa** colegas viciados!:
1) ¿Es cierto que en la presentación oficial de ***PS2*** para **Europa** será presentada la nueva secuela de TOMB RAIDER?





2) ¿Para cuándo VAGRANT STORY en **España**?
3) ¿Para cuándo PARASITE EVE 2?
4) ¿El DVD de la ***PS2*** europea será mejor que el japonés?

Oscar Riecme Piera, Reus (Tarragona)

**Pues ya ves**, viciados como siempre. Ojo al dato:
1) No creo que se atrevan a presentar la consola con un juego tan pasadito.
2) Lo sacará CRAVE en Junio (pero en inglés).
3) Saldrá después de VAGRANT, pero traducido.
4) No. La única diferencia será la arquitectura del procesador, más avanzada (que no más rápida).

## RPG PARA DREAMCAST

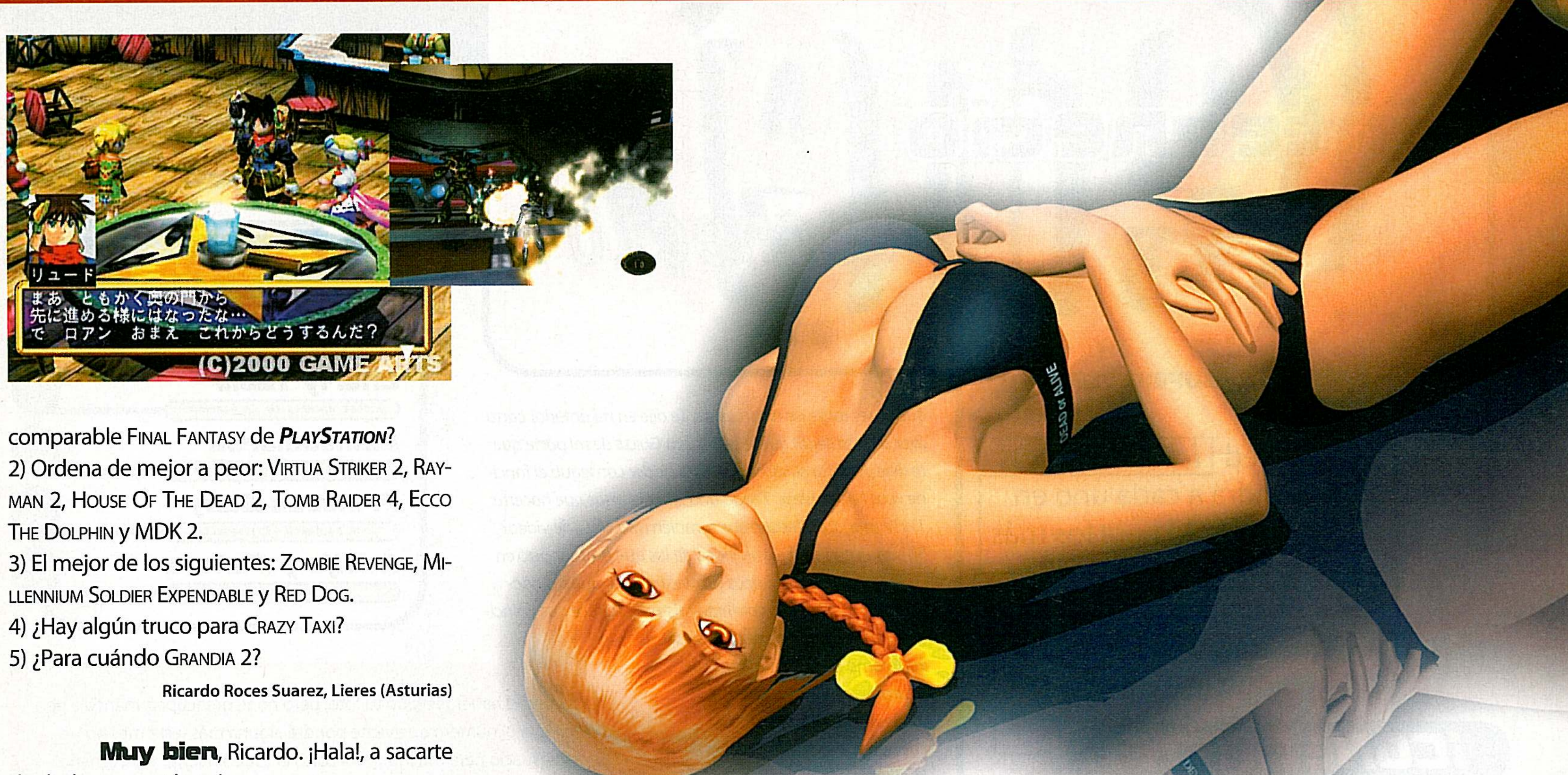
**Hola Doc**, ¿cómo estás? Yo necesito unas respuestas:
1) ¿Saldrá para ***DC*** algún *RPG* al estilo del in-

## CARTA DEL MES

**Os escribo esta carta, no con ánimo de crítica hacia vuestra revista, sino con el de llamar la atención respecto al tema de la violencia en los videojuegos, que desgraciadamente está tan de moda con la «matanza» de Murcia. Primero, como medio de comunicación, tenéis el deber y el privilegio de defender a los videojuegos, y sobre todo a los que para nosotros son una forma de vida. Haced lo que consideréis necesario, llamad la atención a los lectores, o de lo contrario la revolución de los videojuegos en España puede encontrarse en peligro. Que se ponga un límite de edad o advertencias junto a la de epilepsia o la piratería, pero por favor, vosotros sois nuestra voz y nos tenéis que defender.**

Juan Manuel Villén Mena, Jaén.

**Este será un mes marcado por la ignorancia de los medios de comunicación con respecto a los videojuegos**




comparable FINAL FANTASY de ***PLAYSTATION***?
2) Ordena de mejor a peor: VIRTUA STRIKER 2, RAYMAN 2, HOUSE OF THE DEAD 2, TOMB RAIDER 4, ECCO THE DOLPHIN y MDK 2.
3) El mejor de los siguientes: ZOMBIE REVENGE, MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE y RED DOG.
4) ¿Hay algún truco para CRAZY TAXI?
5) ¿Para cuándo GRANDIA 2?

Ricardo Roces Suarez, Lieres (Asturias)

**Muy bien**, Ricardo. ¡Hala!, a sacarte de dudas, que es lo mío:
1) Lo más parecido será ETERNAL ARCADIA, GRANDIA 2 y PHANTASY STAR ON-LINE.
2) RAYMAN 2, MDK 2, HOTD 2, VIRTUA STRIKER 2, ECCO THE DOLPHIN y TOMB RAIDER: LAST REVELATION.
3) El premio se reparte entre ZOMBIE REVENGE y MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE. RED DOG queda descalificado.
4) Echate un vistazo a las páginas de trucos.
5) Aún no ha salido ni en **Japón**, así que, a esperar tocan.

## DREAM LIBRARY

**Hola Doc**. Tengo muchas dudas en mi cabeza y nadie me las soluciona, ¿podrás hacerlo tu?:
1) ¿Qué pasa con CLOCKTOWER 2 y ALIEN VS. PREDATOR? ¿Saldrán en **España**?
2) ¿Aparecerá algún convertidor que permita jugar con los juegos de ***SATURN*** en ***DREAMCAST***?
3) ¿Llegarán a **España** algún día KOUDELKA y PARASITE EVE 2?

Guillermo Andradas Arias, Madrid.



**Qué tal, Guille**. A ver si soy capaz de solucionarte esas «peaso» dudas :
1) CLOCKTOWER 2 (GHOST HEAD en **Japón**) salió hace poco en **Estados Unidos**, pero aquí no parece que vaya a llegar nunca.
2) Lo más parecido es el *Dream Library*, que comenzará a principios de Mayo, y a través del cual los japoneses tendrán la oportunidad de bajarse juegos de ***MEGA DRIVE*** y de ***PC-ENGINE*** para jugar en sus ***DREAMCAST*** por 150 Yens cada uno. Más tarde, SEGA piensa ampliar el catalogo del *Dream Library* con soporte para juegos de ***MASTER SYSTEM***, de ***TURBO DUO*** y de ***SEGA 32X***.
3) KOUDELKA tan sólo está preparado para salir en **EE.UU.**, aunque es muy posible que alguna compañía se atreva a traerlo a **España**. PARASITE EVE 2 saldrá después de verano de mano de CRAVE ENTERTAINMENT.

## RESIDENT BOY COLOR

**Hola Doc**. Soy un fanático de la saga RESIDENT EVIL y tengo estas preguntas:
1) ¿Para cuándo el RE de ***GAME BOY COLOR***?
2) ¿Saldrá RE: C.V. para ***PS2?***, ¿y RE ZERO?
3) ¿Sacarán secuelas de SILENT HILL, METAL GEAR SOLID, DINO CRISIS y SOUL REAVER?

Adun, Ponferrada.

**Terroríficos** saludos, Adun. A por las respuestas:
1) Se rumorea que cancelarán su salida, debido a que ***GB*** no transmite la sensación de miedo al igual que ***PSX***.
2) No, parece ser que el único RE que saldrá será RESIDENT EVIL 4.
3) Las únicas secuelas confirmadas han sido las de KONAMI, SILENT HILL y METAL GEAR, las cuales saldrán para ***PLAYSTATION 2***.

## TERMOMETRO

**CALIENTE**
El TEKKEN de PS2 comienza a demostrar lo que puede ser capaz de hacer la consola.

**TEMPLADO**
En el Tokyo Game Show no se mostraron todas las novedades que fueron anunciadas.

**FRIO**
Las payasadas que se han llegado a decir sobre FFVIII y PLAYSTATION por lo de Murcia.




Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red ***interactiva*** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más ***valientes***. Si tienes lo que ***hay*** que tener, no lo dudes un instante

## ¡CONECTATE!

## A necios revueltos, ganancia de golfos



*Vaya, vaya, qué decepción. No sólo no publicaste mi foto, sino que ni siquiera me saludaste. Espero que Dios perdone tus fechorías, bestia inmunda. Puede que no te llegara mi carta con la foto. Si fue así, o si no te gusta, me pides otra, ¿vale, orinal con patas? Te mando un dibujito (un poco cutre). Es de Ifrit y está dedicado a* **Tito de Cat** *(lo pone abajo), y también quiero que se lo dediques a* **Carlos del Romero**, *por ser un necio con clase... pero sin cerebro. Ellos dos sí que saben lo que es ser torpe de nacimiento. Te dije en mi anterior carta (por si no te llegó) que le pidieras a* **Guille** *de mi parte que te deje publicar su dirección para poder conseguir el fancine «Los Miserables». Tengo unas preguntillas que hacerte:*
*1) ¿Te mandará* **Megacerda** *también una cinta de vídeo? Supongo que será algún vídeo de los que protagonizó en su juventud... ¿Será «Locos y travestis»? ¿O «Juegos nocturnos»? ¿O «Zoofilia conmigo mismo»? Parece que coincidís tanto en vuestra orientación sexual como en la seria escasez de neuronas de vuestro cerebro.*
*2) ¿Se refería a mí* **Megacerda** *cuando dijo lo de la serpiente Petronila? Si acaso, sería como mucho Petrolina. Qué bobo.*
*3) Ultimamente a* **Doc** *se le nota despistadillo en sus lamentables comentarios... ¿Tan enamorado está de* **Tito** *desde su íntima noche calurosa en* **Las Palmas**?
*4) ¿Es cierto que montaste en la moto de «***Princess Monster***» en su compañía? ¿Se siente lo mismo que al montar en el Dragon Khan de* **Port Aventura**?
*5) ¿Qué es peor, contestar una carta de* **JARM** *o corregirle las faltas a la «siempresorprendidayasustada»* **Jamón-Seta**. *Espero que si esto sale publicado os lo toméis de buen rollo. Si no es así, os fastidiáis y querrá decir que os sentís identificados. Adiós* **Golfo** *y gracias por tu paciencia. Y por existir, ya que sube la moral ver a alguien más feo que yo.*

Petrol, Picanya (Valencia)

No recuerdo haber recibido tu foto, pero no te preocupes, mándala de nuevo que el número que viene pondré alguna más (este mes no he tenido espacio para mucho), y así corto el estreñimiento a mi canario cuando se la enseñe. Así que «sorbepadrastros», empiezo con tu carta. En primer lugar contemplo con alborozo y algarabía que vosotros, mis necios, comenzáis a entablar una disputada batalla. Presumo que habéis decidido que contra mí no tenéis nada que hacer, y lucháis por alcanzar el segundo puesto dentro del escalafón de necios. Desde mi atalaya apruebo la moción y os animo a que os pongáis a «parir», pero eso sí, con la imaginación por bandera. Por cierto **Petrol**, tu dibujo lo tengo guardado, pero no sé si te lo publicaré. Los restos de sudor de epidídimos pegados al sobre me dieron un poco de repelús. Quizá el mes que viene. Lo de **Guille**, pues esperemos que me mande su dirección para que contactes con él (ya sé que lo del fancine es una excusa, que lo que quieres es frotarte un poco contra su pantera rosa). Vamos a las preguntillas:
1) Pido un minuto de silencio (...). Ya. Dios, acoge en tu seno a la imaginación de **Petrol** que ha fenecido en la primera pregunta. Pues prefiero un vídeo más truculento y tenebroso, como el de tu primera comunión, o el que te hicieron cuando te salieron tus primeros pelos.
2) Me alegra que te identifiques cuando alguien hace mención a reptiles. Por cierto, ¿lo de **Petrol** se debe a que usas colonia de 95 octanos, o a que te acoplas surtidores por el *bul*? O quizá es que tus calzoncillos, al quitártelos, se quedan como el papel de las magdalenas, y te los despegas con eurosuper.
3) Yo de la vida sexual de **Doc** no tengo ni idea. Y si lo que tienes es celos, no te preocupes, siempre encontrarás un compañero de apareamiento en ti mismo. Hazte hermafrodita.
4) Pues si crees que si voy a ver a **Princess Bull Baby** me voy a dar «rulos» en su moto vas listo. Me daría una ducha de agua caliente, que pone los huevos duros y abre las almejas. El Dragon Khan me dejó indiferente. Soy el más duro.
5) Es peor mirarlos que contestarlos.
Después de atacar al personal te entra el cague. Triste... Sin piedad necios, a por el **Petrol**.

## TOP NECIO

1. ***El culo de Javi*** — EL LIDER DE LAS FIESTAS
2. ***Charly Table*** — GEORGE MICHAEL DE LA DIAGONAL
3. ***Blancamorós*** — SE PIRAA POR EL CULO DE JAVI
4. ***Princess Baby*** — POR SU CASCO «SUJETABULS»
5. ***Adolfo y Señora*** — EL MATRIMONIO PATATA

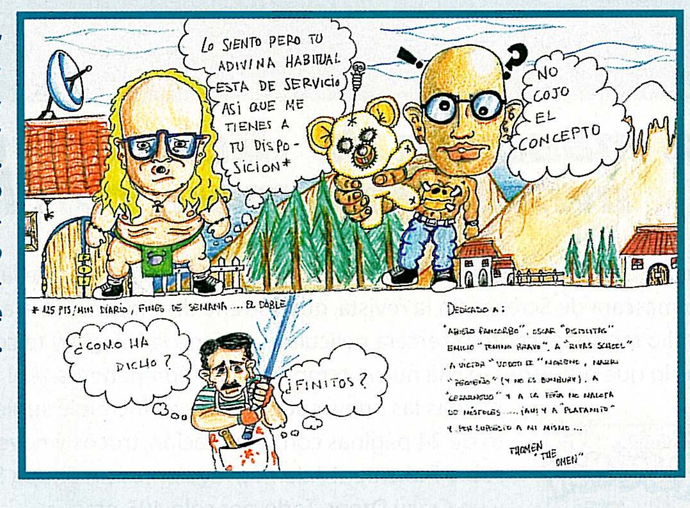
## GOLFOMENSAJES

***Eduardo Badía.*** Ya tengo tu dibujo en la lista de espera. A ver si cae el mes que viene.
***Javier «Goreman» Ferrol.*** Tu carta la he guardado también, que me ha «molao». Y oye, que **Galicia** es mi debilidad y uno de mis sitios de descanso. «Peaso» pulpo, por Dios.
***JARM.*** El culo de Javi es el «bul» de **De Lucar**. Si lo vieras comprenderías por qué mes tras mes ocupa el TOP. La gente, y no es broma, le pide que se de la vuelta y lo enseñe. El mes que viene te pongo... si me da la gana, necio.
***David Romero.*** Cúrratelo un poco. Me has mandado un dibujo bastante ridículo. ¿Has probado a dibujar con las manos?
***Juanjo el de Urioste.*** Me ha gustado mucho tu carta, así que pongo tus dedicatorias.
Saludos de tu parte a Iñaki, a su muñeca hinchable Sandra, a Nati, a Sara, a Lunas, a Emilio «el pirata» y a Pedro «cuernos largos».
***Manuel Terrón.*** Tienes razón, lo del loco ese que mató a sus padres y el sensacionalismo de la prensa da mucha pena. Lo que me extraña es que aún no me hayan sacado en los telediarios. Pero mejor no darles ideas.
***Gases y Aquitepilloaquitemato.*** Os recomiendo que no releáis vuestras cartas antes de enviarlas. Sed un poco más sutiles y demostradme que sois algo más que una pareja de psicópatas asexuados.
***Eskroto.*** Te apoyo. No entiendo por qué te echan del colegio por practicar onanismo con una escoba... Tú estás muy, muy «chungo».
***CyberYayo.*** Ya tengo tu foto, tranquilo.
***Y al resto...*** El mes que viene prometo no ser tan vago como éste y hacer más páginas.



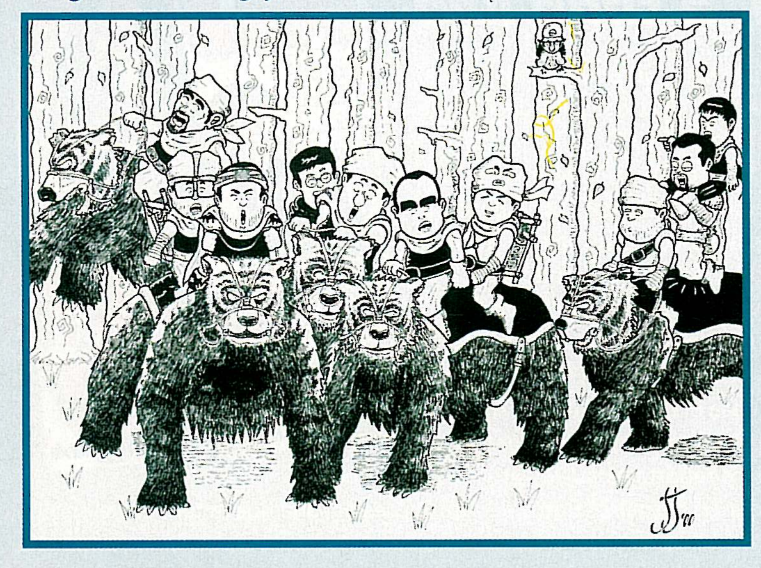

← ***Mr. Sepúlveda «Macrogolfo» Villar*** hace una recreación gastronómica de la redacción de **SUPER JUEGOS**. Destaca sobremanera **De Lucar**, que ha sido reflejado en su más realista existencia. Un cerdito gafotín que sólo se come manzanas. Al besugo **Mayerick** tampoco os lo perdáis.

→ ***Jorge López García*** no es que tenga mucho sentido del humor, pero esta versión de **Rappel** no tiene desperdicio. Si os fijáis bien, es como **De Lucar**, con su mismo físico de luchador de Sumo (incluyendo su célebre culo), pero con el ausente peinado de **The Scope**.

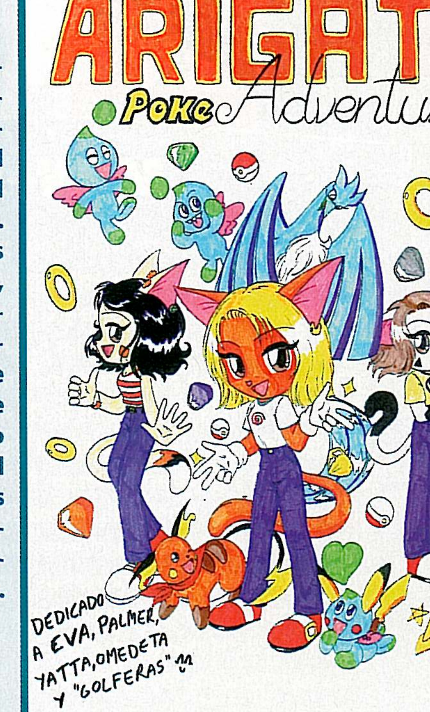



↑ ***Valle Herrador***, además de quedarse con toda la carga genética positiva en perjuicio de su hermano, sigue mostrándonos su habilidad a la hora de dibujar inspirándose en temas japoneses. Y es que, aunque prefiera los dibujos en color, hay algunos en blanco y negro que son una auténtica pasada. **Valle**, hazme un tatuaje.

↓ ***Jorge J. Reyes García*** sigue asombrándome mes a mes. Al igual que la «peaso de tronca» **Valle** (la he visto y está muy rica), mes a mes me alucina. Y es que insisto, estará en blanco y negro, pero la calidad gráfica es «acongojante».



→ ***M. Jesús «Arigata» Portolés*** sigue su cruzada en busca del dibujo perdido. Está en la línea de los artísticos, obviando todo sentido del humor en pro de el dibujo por el dibujo. La verdad es que mes a mes va mejorando, y su abanico de creaciones va evolucionando. Este mes me ha enviado un par de ellos, y aún tengo guardado uno en el que caricaturizó a los necios de la redacción. A ver si os lo enseño algún día.



ESTE MES RECOMENDAMOS...

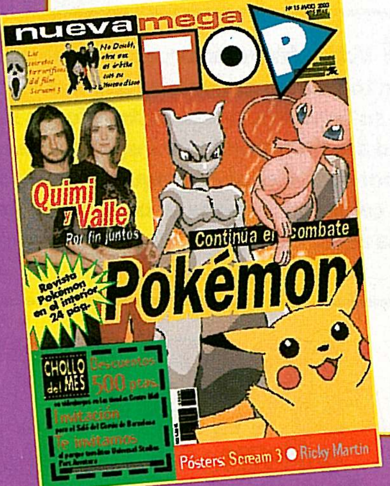
## VIAJAR te regala el MAPA del corazón del CARIBE



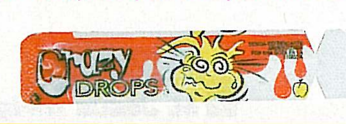

Descubre, este mes, con VIAJAR, cómo ha cambiado Londres para recibir el milenio, la guía más completa y actual de Vietnam y los mejores caseríos para alojarse en Navarra. Y no te quedes sin el mapa de carreteras de la República Dominicana, el corazón del Caribe, realizado por VIAJAR con la colaboración de Brugal. Este mes, con VIAJAR, que, además, te lleva a conocer los últimos hoteles de Hong Kong, los platos típicos de Laponia y las playas de las Granadinas, y te invita a participar en el sorteo de una estancia gratis, para dos personas, en el Meliá Altea Hills Resort.




## Consigue la máscara de «Scream» y el suplemento Pokémon, con MEGA TOP




Con MEGATOP te lo pasarás de miedo. El número de mayo incluye la terrorífica máscara de Scream. En la revista, que estrena diseño, encontrarás un amplio reportaje sobre la tercera película que cierra la trilogía y te contamos lo que nos espera en la nueva temporada de Compañeros. ¡Ah! y no te pierdas las nuevas secciones y ¡el increíble suplemento de 24 páginas con información, trucos y novedades sobre Pokémon! Además, regalamos un Chupa Surprise y un Crazy Drops. Todo por sólo 495 ptas.



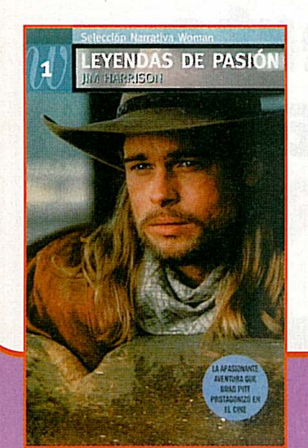



## MAN+SUMMUM, a todo lujo

El número de mayo de MAN llega más selecto y cargado que nunca. Junto a la revista, otra revista, SUMMUM, cien páginas con los hoteles, coches y relojes más exclusivos del mundo, lo último en moda, deporte y tecnología y los viajes más lujosos.

MAN dedica su portada a Mar Saura. La más guapa y sexy de la tele, presentadora del programa de Antena 3 Mírame, enseña por primera vez su cuerpo, con toda su sensualidad y belleza. Además, entrevistas exclusivas con Nicolas Cage, un actor con carisma que siempre está al límite; Iker Casillas, el joven portero del Real Madrid, que está salvando a su equipo con sus paradas; Ferran Adrià, el cocinero más innovador nos habla de las vinculaciones entre gastronomía y sexo; Bret Easton Ellis, autor de Glamourama y American Psycho, descubre el subconsciente americano; al tiempo que su compatriota Al Gore, vicepresidente USA, expone sus cartas para hacerse con la Casa Blanca; Ricky Martin, el rey del pop latino; Julianne Moore, una musa del cine independiente disputada por los magnates de Hollywood. Y, por supuesto, no faltan en MAN los reportajes: 1) Dos propuestas de moda para vivir un verano más cómodo y fresco sin perder la elegancia casual. 2) Tintos de Alta Expresión, una nueva tendencia enológica que se impone en las mesas de nivel. 3) Te redescubrimos Amsterdam, una de las ciudades con más punto de Europa, donde nunca te sentirás un extraño porque sus gentes son muy sensibles, tolerantes y abiertas a todo lo nuevo.

## Este mes WOMAN regala el libro «Leyendas de Pasión»

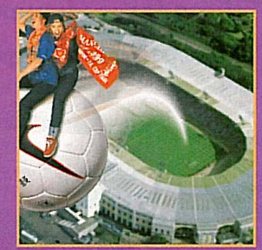



Si te emocionaste con Brad Pitt en el cine, no te pierdas ahora el libro «Leyendas de pasión» que WOMAN regala este mes de mayo. Un número en el que encontrarás reportajes sobre el enigmático e influyente Japón, la búsqueda de la Viagra femenina y cómo se sienten las madres cuando vuelven al trabajo después de una baja maternal. Además, lo último en joyas, moda, lencería y los métodos para mantener a raya la celulitis... ¡Ah!, y no te pierdas las fotos de Jude Law, la revelación de «El talento de Mr. Ripley», un actor que no olvidarás. El WOMAN de mayo ¡Es una joya!

## El mejor simulador de tenis con CNR




Si te apasiona el mundo de la raqueta, ahora te puedes hacer con uno de los mejores «softwares» de simulación del mercado: Tenis Master 3D. En este CD-ROM se han empleado tecnologías de última generación para conseguir el mayor realismo y facilidad de juego posible. Su entorno 3D representa con todo lujo de detalles tanto a los tenistas como las distintas pistas en las que compiten. Es posible escoger entre varias modalidades, tipos de partido y hasta personalizar las características de los jugadores virtuales (fuerza, velocidad, sexo, nacionalidad...) y de la pista (hierba, tierra batida, moqueta...). Además, permite ejecutar una amplia gama de golpes ganadores (drives, voleas, dejadas, efectos, globos...) y controlarlos desde ocho puntos de vista distintos. ¡Nunca has visto nada igual! Y no sólo eso. En el número de mayo de CNR te desvelamos los secretos de la sexualidad femenina, la última tecnología sin cables, lo que cuesta casarse, una completa comparativa de preservativos y las cualidades de los elementos congelados; además, te mostramos los mejores productos de cosmética masculina, los «concept-cars» más sorprendentes, las universidades que más te convienen, lo mejor del cine español, de la música latina y mucho más.



## Todo sobre Linux




La avalancha de Linux en el mercado español no ha hecho nada más que empezar y, para que no te quedes atrás, hemos preparado un especial dedicado al popular sistema del «pingüino». Junto a otros temas, podrás escoger entre las mejores distribuciones, aprender a instalar una tarjeta 3D o dar los primeros pasos en la línea de comandos. Además, comparamos las mejores cámaras digitales y una completa gama de monitores de pantalla plana, para que puedas hacer una buena elección a la hora de realizar tu compra. ¿Has probado ya Windows 2000? Seguro que tienes miles de preguntas. No te preocupes, en este número comenzamos una serie dedicada al nuevo sistema operativo. Y, como de costumbre, las habituales secciones con los Talleres.

En este número, PC PLUS celebra su tradicional entrega anual de premios. Por este motivo, hemos preparado un montón de concursos. No te lo pienses y participa, puedes ganar alguno de los módem, regrabadoras o paquetes de software con los que premiaremos a los ganadores. Y por si fuera poco te regalamos una llamativa alfombrilla en 3D para tu ratón. Ycon el SuperCD de este mes: todo lo necesario para empezar a trabajar con Linux desde cero pesetas. ¡No te pierdas el PC PLUS de este mes, viene cargado de sorpresas!




ESTE MES RECOMENDAMOS...

# Resultados de los concursos

## GANADORES CONCURSO ISS PRO EVOLUTION

Los afortunados ganadores de 1 juego ISS Pro Evolution, 1 Balon, 1 Polo y 1 Toalla han sido:

Luis Rincón López (MADRID)
J. Miguel Segura Fernández (MALAGA)
Miguel Rodríguez Maceira (PONTEVEDRA)
Marcos Gómez Revuelta (CANTABRIA)
Diego Ortiz López (ALMERIA)

Los agraciados con 1 juego ISS Pro Evolution, y 1 Polo son:

Roberto Alcover Oti (MADRID)
Alex Solana (BARCELONA)
J. Alberto Marín Vicente (GUIPUZCOA)
Abraham Alvarez Jurado (JAEN)
Gan Xu (VALENCIA)
Eduardo Fernández Morcillo (MURCIA)
Sergio Sánchez Escribano (SEVILLA)
Víctor Torrecilla Chicote (ZARAGOZA)
Fernando Capitán Villacastín (TOLEDO)
Alex López Pages (BARCELONA)
Lorenzo Amor Rodríguez (ASTURIAS)
Isabel Sánchez Durán (CIUDAD REAL)
Héctor García García(CASTELLON)
Pedro Ortega López (GRANADA)
Carlos Pérez Martínez (MADRID)
Guillermo Nieto Vázquez (PONTEVEDRA)
J. Luis Bayón Pérez (BADAJOZ)
Jose Mª García Barea (BARCELONA)
Fernando Gómez Marcos (ALAVA)
Jorge Rodríguez Martín (MADRID)

# NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

## DREAM MASTER

C/ LUNA 19 28004 MADRID
HORARIO 11:00 A 14:00 16:30 A 20:30 LUNES A SABADO
TELEFONO: 91 522 82 05

| DREAMCAST | PLAYSTATION 2 | NEOGEO |
|---|---|---|
| Marvel Vs Capcom 2 | G.T. 2000 | Mark Of The Wolves (cartucho) |
| KOF 99 Evolution | Tekken Tag | Metal Slug 2nd (Pocket) |
| Power Stone 2 | Dead Or Alive 2 | **SATURN** |
| Ecco The Dolphin | Drive Emotions | Street Fighter Zero 3 |
| Code Veronica | The Bouncer | Dungeon & Dragons |
| Shenmue | Special Billar | Final Fight Revenge |

ESPECIALISTAS EN IMPORTACION DE TODOS LOS SISTEMAS 16, 32, 64 Y 128 BITS

ENVIOS EN 24 HORAS A TODA ESPAÑA

## Game Players

Pardo, 30
Barcelona
93 408 63 03

Valencia, 142
Barcelona
93 454 60 83

Gambús 28
Sabadell
93 724 33 87

Mañanas: 11:00-14:00 Tardes: 17:00-20:30

Marvel Vs Capcom 2
SNK Vs Capcom
Dead or Alive 2
The Ring
Sega GT
KOF' 99
Carrier

PS 2
Tekken Tag
Ridge Racer V
Eternal Ring
Kessen
GT 2000
Dead or Alive 2
Pocket Station

Dragon Quest VII
Metal Slug 2
Strider I & II
KOF' 99

Last Blade
Metal Slug 2
Gals Fighters

Pockemon Gold & Silver
Sonic Pocket Adventure
Chip Multisistema Dreamcast

Servicio Técnico

Telefonos pedidos: 934 086 303
Envíos a toda España en 24 horas
Llegadas semanales USA - JAP

## Sofmap

ソフマップバーチャルストア

C/ GALILEO 16 28015 MADRID
METRO ARGUELLES
HORARIO 11:00 A 2:00 Y DE 5:00 A 9:00 DE LUNES A SABADO

**PLAYSTATION**
Dragon Quest VII
Ray Crisis
K.O.F. 99
Metal Slug X
Vagrant Story (USA)
Countdown Vampire(USA)

ESPECIALISTAS EN IMPORTACION JAPON Y USA

**PSX 2**
Tekken
Dead or Alive 2
Gradius
Sky Surfers

**DREAM CAST**
Power Stone 2
Code Veronica (USA)
K.O.F. 99
Dead or Alive 2
Aerodancing F
Marvell 2

PLAYSTATION 2
YA A LA VENTA

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
DISTRIBUIMOS TAMBIEN A TIENDAS
TELEFONO PEDIDOS: 91- 4463960

JUEGOS EN RED
DISCORDER

## GAME MASTER

GRAN VIA 86 LOCAL 31 TEL/FAX-91-5484221-C.P.-28013 MADRID



**JUEGOS**
MARVEL VS CAPCON II
DEAD OR ALIVE II
CODE VERONICA
K.O.F. EVOLUTION
POWER STONE 2
SEGA G.T.
GUNBIRD 2

**ACCESORIOS**
Virtual Stick
VGA Box
Controller
VMS
VMS 4 Megas




**PLAYSTATION II**
TEKKEN TAG TOURNAMENT
GRAN TURISMO 2000
RIDGER RACER V
STREET FIGHTER EX 3
DEAD OR ALIVE 2

**ACCESORIOS**
Alfombra D.D.R.
Guitar Freak
Chaleco.Rumble
Dual Shock
Cable R.G.B.
Memory (1-M) (8-M)
N-Pal Convertor
Action Replay Pro

## DREAM GAMES

Pza del Callao, 1-1º Planta. 28013 MADRID
Horario 10:30 a 14:00 y de 16:30 a 20:30
De Lunes a Sábados
Teléfono Tienda : 91 - 523 20 87

METAL SLUG X
RAY CRISIS
ROCKMAN DASH 2
BREATH OF FIRE IV
VAGRANT STORY (USA)

FATAL FURY MARK OF WOLVES
METAL SLUG 2ND MISSION (POCKET)
MAGICIAN LORD (POCKET)
OGRE BATTLE (POCKET)
LAST BLADE (POCKET)

**OFERTA 2 x 1**
EN JUEGOS DE IMPORTACION
EN PSX, N64, SATURN,
NEO-GEO CD, DC Y
NEO-GEO POCKET

**PLAYSTATION 2**
TEKKEN TAG TOURNAMENT
RIDGE RACER V - SF EX 3
KESSEN - GOLF PARADISE
DEAD OR ALIVE 2 - EX BILLIARD
ETERNAL RING - IQ REMIX +
GRADIUS III & IV - SKY SURFER
SNOWBOARDING SUPER CROSS
EVERGRACE
DRIVING EMOTION TYPE - S
PRECIOS: CONSULTAR

COMPRA - VENTA DE SEGUNDA MANO
CLUB DE CAMBIO
OFERTA EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN

KOF '99 EVOLUTION
RESIDENT EVIL CODE VERONICA (USA)
AERO DANCING F
POWER STONE 2
SAMBA DE AMIGO

PERFECT DARK (USA)
ZELDA: MASK OF MUJULA (JAP)
KIRBY 64 (JAP)
TAMBIEN DISPONEMOS
JUEGOS A PARTIR DE 1990 PTS.

**ACCESORIOS**
POCKET STATION
(9.990 Ptas)
ACTION REPLAY
PSX (3.990 Ptas)
CABLE LINK
NGPOCKET - DC
(3.990 Ptas)

ADAPTADOR
MULTISISTEMA
DREAMCAST.
JAPON, USA, PAL
PRECIO
CONSULTAR

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS DISTRIBUIMOS TAMBIEN A TIENDAS
TELÉFONO PEDIDOS: 91- 523 20 87 y 629 -11 81 51

## CHOLLO GAMES




c/ Arenal 8-1ª Planta-Local 18
28013 Madrid.
Tlf. (91) 523 23 93
Fax: (91) 523 24 08

http://www.chollogames.es

UPS Entrega en 24-48 horas

VISITANOS EN LA FERIA DEL COMIC DE BARCELONA
DEL 4 AL 7 DE MAYO

**MAS DE 3000 REFERENCIAS EN STOCK PARA TODAS LAS CONSOLAS EXISTENTES**

Solicita nuestra lista el Teléfono 91 523 23 93, o si lo prefieres consulta nuestra WEB: www.chollogames.es

STOCK LIMITADO

### JUEGOS PLAYSTATION IMPORTACION

| | |
|---|---|
| METAL SLUG X | Consultar |
| STREET FIGHTER EX 2 | 10.900 |
| EINHANDER | 8.900 |
| MACROSS VFX | 7.900 |
| SAMURAI SHODOWN YAIBA | 9.900 |
| KING OF FIGHTERS 99 | 13.900 |
| STRIDER 1 & 2 | 13.900 |
| PARASITE EVE 2 | 9.900 |
| MACROSS VFX 2 | 7.900 |
| ARALE (Dr. SLUMP) | 7.900 |
| DBZ 22 | 9.900 |
| KOF 96 | 9.900 |
| KOF 97 | 9.900 |
| METAL SLUG | 9.900 |
| GUERRERO SAMURAI RPG | 9.900 |
| GUERRERO SAMURAI PELEAS | 10.900 |
| FATAL FURY WILD AMBITION | 8.900 |
| CHRONOTRIGGER | 9.900 |
| PSICHIC FORCE 2 | 9.900 |
| VALKEN 2 | 9.900 |
| SILHOUETTE MIRAGE | 7.900 |
| JO JO BIZARRE ADV | 5.900 |
| DEWPRISM | 9.900 |
| ARC THE LAD 3 | 12.900 |
| STAR IXION | 6.900 |
| KONAMI ARCADE (USA) | 10.900 |
| CASTLEVANIA (USA) | 7.900 |
| CHORO Q RAINBOW WINGS | 8.900 |
| REAL BOUT DOMINATED | 8.900 |




MACROSS Do you Remenber Love 10.900 Ptas.

### PLAYSTATION 2 JAPONESA

NUEVO PRECIO

YA DISPONIBLE

TITULOS DISPONIBLES:

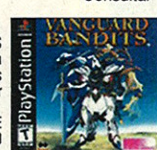
| | |
|---|---|
| GOLF PARADISE | SKY SURFER |
| DRUM MANIA | KESSEN |
| RIDGE RACER V | A 6 |
| TEKKEN TAG TOURNAMENT | DEAD OR ALIVE 2 |
| STEPPING SELECTION | GRADIU 3 & 4 |
| WORLD SOCCER 2000 | DRIVING EMOTION TYPES |
| ETERNAL DRING | |

### PSX (USA) RPG EN INGLES

| | |
|---|---|
| JADE COCOON (OFERTA) | 4.900 |
| LUNAR | 12.900 |
| MONSTER RANCHER | 6.900 |
| SHADOW MADNESS | 5.900 |
| CLOCK TOWER 2 | 11.500 |
| SUIKODEN II | 12.900 |
| THOUSAND ARMS | 12.900 |
| BEYOND THE BEYOND | 12.900 |
| VANDAL HEARTS 2 | 12.900 |
| ECHO NIGHT | 11.900 |
| BRINGANDINE | 12.900 |
| MUSHASHIDEN | 11.900 |
| XENOGEARS | 14.900 |
| PARASITE EVE | 14.900 |
| ALUNDRA 2 | 12.900 |
| FRONT MISSION 3 | 12.900 |
| LEGAIA | 11.900 |
| OGRE BATTLE | 12.900 |
| RHAPSODY | 12.900 |
| DIGIMON WORLD | 12.900 |
| KOUDELKA (INGLES) | 12.900 |
| VAGRANT STORY | Consultar |

VANGUARD BANDITS
La ultima aventura de los diseñadores de Lunar

YA DISPONIBLE
12.900




### ACCESORIOS PSX

| | | | |
|---|---|---|---|
| CABLE SUPER VHS | 2.900 | JOGCON | 7.900 |
| CABLE EXTENDER | 1.500 | RF UNIT | 2.500 |
| MANDO DANCE DANCE | 3.900 | MEMORIA 4MB | 3.900 |
| PISTOLA SCORPION + PEDAL | 4.900 | GUITARRA KONAMI | 12.900 |
| PAL CONVERTOR | 3.500 | MP3 CARD | 10.900 |
| CABLE RGB | 1.500 | ALFOMBRA DE BAILE | 6.900 |

### SATURN IMPORTACION



FINAL FIGHT REVENGE
13.900 Ptas.

| | |
|---|---|
| STREET FIGHTER ZERO 3 | 11.900 |
| CASTLEVANIA X | 10.900 |
| DUNGEONS AND DRAGONS | 13.900 |

### DREAMCAST NOVEDADES

**MODIFICACION DREAMCAST MULTISISTEMA YA DISPONIBLE**

| | |
|---|---|
| POWER STONE 2 | 12.900 |
| SAMBA DE AMIGO | Consultar |
| SAKURA WARS 1 | Consultar |
| ARCATERA: THE DARK BROTHERHOOD (RPG INGLES) | 12.900 |
| NIGHTMARE CREATURES 2 | 12.900 |
| MARVEL VS CAPCOM 2 | 12.900 |
| KING OF FIGHTERS 99 | 12.900 |
| GUNBIRD 2 | 12.900 |
| BIOHAZARD CODE VERONICA | 12.900 |
| SEGA GT | 12.900 |
| VIRTUA COP | 9.900 |
| KIKAIOU | 12.900 |
| SCHENMUE | 15.900 |
| BERSERK (USA) | 12.900 |
| MAKEN X (USA) | 12.900 |
| JO JO ADVENTURE | 12.900 |
| RAINBOW COTTON | 12.900 |
| STAR GLADIATOR 2 | 12.900 |
| STREET FIGHTERS 3 D.I | 12.900 |
| GIGA WING | 12.900 |
| CARRIER (USA) | 12.900 |
| DEAD OR ALIVE 2 (USA) | 12.900 |
| *MEMORIA 4MG CONEXION PC* | *6.900* |
| *CABLE SUPER VHS* | *2.900* |
| *PISTOLA COMPATIBLE* | *6.900* |
| *PURU PURU* | *2.900* |
| *VGA BOX* | *6.900* |
| *VISUAL MEMORY* | *4.900* |
| *CONTROL PAD* | *4.900* |
| *EXTENDER CABLE* | *2.500* |
| *CABLE AV* | *2.500* |
| *CABLE VGA* | *4.900* |

ADEMAS DISPONEMOS JUEGOS DE MASTER SYSTEM, GAME GEAR, NES, MEGA DRIVE Y LYNX

### NEOGEO CD

| | |
|---|---|
| KING OF FIGHTERS 99 | 14.900 |
| y MAS TITULOS DISPONIBLES | |
| CONSOLA NEOGEO CDZ JAP | 79.900 |

### NEOGEO POCKET COLOR

| | |
|---|---|
| COOL BOARDERS POCKET | 8.900 |
| METAL SLUG 2 | 8.900 |
| SNK GALS FIGHTERS | 8.900 |
| COTTON | 8.900 |
| LAST BLADE | 8.900 |
| SNK VS CAPCOM CARD GAME INGLES | 8.900 |
| CABLE LINK PARA DREAMCAST | 6.900 |
| CONSOLA NEOGEO POCKET. MODELO PEQUEÑO | 13.900 |

### MR. FREAK PARA PLAYSTATION

TAMBIEN INSTALACION CHIP INTERNO




NUEVO PRECIO 3.900 Pts.

ADAPTADOR DE JUEGOS DE IMPORTACION Y ACTION REPLAY

### POCKET STATION




9.900 PTAS

LA ULTIMA MODA EN JAPON

*COMPATIBLE CON*

| | |
|---|---|
| CRASH BANDICOOT 3 PAL | SAMURAI YAIBA |
| FINAL FANTASY VIII PAL | RAY CRISIS |
| RIDGE RACER TYPE IV | SAMURAI YAIBA |
| SUPER ROBOT WARS Q | POCKET DUNGEON |
| MEGAMAN | JO JO BIZARRE ADVENTURE |
| STREET FIGHTER ALPHA 3 | ROBOT WARS ALPHA |
| | SAGA FRONTIER 2 |



JUEGA A POKEMON, ZELDA Y TUS JUEGOS FAVORITOS DE GAME BOY EN TU TELEVISION CON SUPERGAME BOY

CONECTADO A UNA SUPERNINTENDO

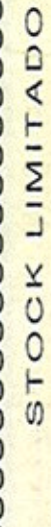
| | |
|---|---|
| SUPER GAME BOY | 5.500 |
| SUPER GAME BOY+SUPERNINTENDO | 9.400* |

(*) CONSOLA SUPERNINTENDO USADA CON 30 DIAS DE GARANTIA

### SUPER NINTENDO

STOCK DE JUEGOS NUEVOS

| | |
|---|---|
| ZELDA | 4.000 |
| SUPER MARIO KART | 3.500 |
| SUPER MARIO ALL STAR | 3.000 |
| ALADIN | 3.000 |
| SUPER METROID | 3.500 |
| LOS PITUFOS | 3.000 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 3.000 |
| DONKEY KONG COUNTRY 2 | 3.500 |
| DONKEY KONG COUNTRY 3 | 4.000 |
| SUPER STREET FIGHTER | 3.000 |
| SUPERTENNIS | 2.500 |
| OBELIX | 3.500 |
| SUPER MARIO WORLD 2 | 3.500 |
| TINTIN | 3.000 |
| PINOCHO | 4.000 |
| KIRBY DREAM CURSE | 3.500 |
| TOY STORY | 4.000 |
| TERRANIGMA | 5.000 |
| UNIRALLY | 2.500 |
| WINTER GOLD | 3.000 |
| LOS PITUFOS 2 | 3.500 |
| LUFIA | 5.000 |
| LIBRO DE LA SELVA | 3.500 |
| LUCKY LUKE | 3.500 |
| STAR WARS | 3.000 |
| MICKEY & MINNIE | 3.000 |
| SUPER PUNCH OUT | 3.500 |
| ILLUSION OF TIME | 3.500 |
| GHOULS'N GHOST | 3.000 |
| SUPER PIMBALL | 3.000 |
| TETRIS + DR. MARIO | 3.500 |
| SECRET OF EVERMORE | 3.500 |
| DONALD MAUI MALLARD | 4.000 |
| KIRBY'S GHOST TRAP | 3.000 |
| KIRBY'S FUN PACK | 3.500 |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | 4.000 |
| NIGEL MANSELL | 3.500 |
| TIMON & PUMBA | 4.000 |




COMPRAMOS PELICULAS DE

